вами одной кров

игровой журнал нового поколения

Gears of War космический десант возвращается

F.E.A.R. **Perseus Mandate**

кто боится маленькой девочки?

Enemy Territory: Quake Wars

очень мясной шутер

*в журналах с DVD-диском



www.sipilcom



- **Timeshift**
- Clive Barker's Jericho
- Sega Rally
- Combat Mission: Shock Force
 - The Settlers: Rise of an Empire Dead Island
 - Ангелы смерти 2:
 - Секретные операции
 - Второй мировой

Transformers Серия игр Hitman Borderlands Mass Effect турнир Extreme Masters Сериал Day Break Tekkon Kinkreet

подписной индекс - 23852



СЛОВО ОЛМЕРА

У меня снова есть две новости. Плохая - нас завоюют и поработят жуткие монстры. Хорошая - они завоюют всю планету, то есть командам, которые вздули нас в Лиге Чемпионов этой осенью, тоже достанется!

В этом номере, к слову, вы сможете ознакомиться сразу с тремя версиями того, как именно это случится (и это не считая пресс-релиза о планах Microsoft на наступающий год). Первые две – игры «Ведьмак» и Clive Barker's Jericho - утверждают, что нас пустит на комбикорм гадкая нечисть. Сюжет ETQW, однако, тоже не добавляет рождественского настроения -Землю вскоре захватит раса киборгов Строггов и переработает на питательную кашку. (В случае чего, ищите конфетки, сделанные из сотрудников «Шпиль!» - они будут добряче вставлять. Сытно и весело).

Но, чтобы убедиться в том, что нами будут править жуткие монстры, не обязательно играть в эти игры. Достаточно осмотреться по сторонам. Если раньше самые отъявленные чудища тихонько работали вахтерами на проходных в женских общежитиях, то теперь они совсем перестали скрываться. Взять хотя бы то, что одно из них представляло нашу страну на Евровидении.

Но вы не паникуйте - подумаешь, уродливые монстры. Я встречался с одной такой, классе в девятом - ничего страшного, жив еще. По крайней мере, у нас всегда будут блинчики на завтрак и генеральная уборка квартиры по пятницам.



Нео, возьми печенюшку!

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты	
Игропанорама	2
······MeraGame	
«Ведьмак». Ведьмак – это судьба	6
·····F.E.A.R. – Perseus Mandate, С.Т.Р.А.Х. Персея	12
Enemy Territory: Quake Wars. О людях и строггах	16
Gears of War. Шестеренки Войны	20
To play or not to play	
Timeshift. TIME+CTRL, SHIFT+TIME, и все-все-все!	24
·····Clive Barker's Jericho. Люди-Ј вместо Людей-Х, или Секрет новой шкатулки Лемаршана	26
·····Sega Rally. Поездка на саночках	30
·····Combat Mission: Shock Force. Конец классической серии	35
·····The Settlers: Rise of an Empire. The Sims: RTS	36
Ангелы смерти 2: Секретные операции Второй мировой. Секретные секреты засекреченных секретарей, и Лётный гороскоп	38
Transformers – Creative Studio. Ещё немного денег ради трансформации	40
Великие древние	
Hitman. Он – это Смерть	42
э-мэдж	
Borderlands. Здоровая нездоровая планета	44
·····Mass Effect. Эффект массы, эффект бабочки	48
——Dead Island. Тысяча и одна ночь ожившего далматинца©, или Чего не сделал Rob Zombie	52
·····Clubничка	
Extreme Masters	54
Columbia Brothers	
Сериал Day Break. День сурка-рецидивиста, или 13 новелл о детективе Хоппере	58
Анимания	
Тekkon Kinkreet: железобетон да и только	60

P. S. 12-балльная система оценки игр: 0–2— таких игр не существует; 3–4— полный ацтой; 5–6— стоит поиграть для общего развития; 7–8— на любителя (а вообще— неплохо); 9–10— классная игра с маленьким развития; 7–8— на любителя (а вообще— неплохо); 9–10— нет слов. Такие игры выходят раз

«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 12 (73), грудень 2007 р. Видавець: ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2004 р. РЕДАКЦІЯ

Головний редактор М. Писаревський Редактор О. Гусленко

Літературний редактор О. Мальченко

Дизайн та комп'ютерна верстка О. Заславська Фотокореспондент М. Смоляр

Відділ реклами І. Зімєлєва (adv_secretary@c retary@comizdat.com)

Відділ збуту І. Краснопольський Менеджер з передплати С. Малишева Зав. виробництвом Ю.О. Курніков producer@comizdat.com Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

і не повертаються.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписамо до друку 22.11.2007.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».
Зам. №07-6340 Друк офсетний мат 60х90/8

8.5 ум. др. арк. Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк» м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 451-48-03.

TELECOM тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ: ддреса видавця: ТОВ «ДЕКАБРЬ» Україна, 03680, м. Київ-680, просп. Перемоги, 53 АДРЕСА РЕДАКЦІЇ: Україна, 04080, м. Київ-80, вул. Фрунзе, 40 Тел./факс: (044) 390-77-50 тел, факи. (очч) звот 7-зо Е-mail: shpii@comizdat.com ® ТОВ «Декабрь», 2007 Засновник - С.М. Костюков Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001 Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції. лише за письмовою эгодою редакції. В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: www.gamespot.com, www.game-wallpapers.com. Передплатний індекс — 23852 з СD-диском — 01727

ЕА закрыла две студии

Крупнейший издатель, а по совместительству и владелец многих игровых студий, компания Electronic Arts объявила об убытках в размере \$195 млн. При этом чистая прибыль компании составила сумма в десять раз меньше понесенных убытков. Естественно, что компания приняла серьезные меры и провела реструктуризацию EA Chertset и EA Chicago. По предварительным прогнозам студии не окупили себя даже через пять лет, потому что продажи игр росли меньшими темпами, нежели сами студии.

Охотники за приведениями на ПК

Компания Sony Pictures и Vivendi Games заключили контракт, суть которого заключается в производстве игр по мотивам вселенной «Охотников за приведениями». Над сюжетом будущих игр будут трудиться сценаристы фильма. Планируется, что игра выйдет на все современные консоли и ПК, а первые игры появятся в продаже уже через год.

Dual Vegas

Ubisoft сообщает о выходе Тот Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 уже этой весной, в марте 2008. Традиционно игра должна будет стать хитом. И, опять же, традиционно для Ubisoft, об игре практически нет информации. Надеемся, что в скором будущем она появится в достаточном количестве, и мы порадуем вас сочной превьюшкой второго «Вегаса».

Перезапущен русский сайт Sacred 2

По адресу www.sacred2.com/ru в сети можно найти много информации о сиквеле Sacred на русском языке. Скриншоты, обои, ролики, арты, описания персонажей, новости и, самое главное, форум – все это уже есть на обновленном русскоязычном сайте игры.



Возвращение губернатора

Подразделение компании Halcyon планирует создать игру по мотивам будущего фильма о «Терминаторе», Теrminator Salvation: The Future Begins. Проект выйдет на консолях, ПК и мобильных телефонах не скоро – предварительная дата релиза намечена на 2009 год, когда состоится премьера фильма. Разработчики планируют делать мегахит, который не станет тенью фильма, а всерьез заявит о себе миру. Они хотят, чтобы игра была не менее качественной, чем сам фильм.

Принц отправляется в кино

мок запланировано на ле-

то 2008 года.

Игры стремительными шагами направляются в кино. Не игры по фильмам, а фильмы по играм становятся все популярнее. Очередным таким проектом станет «Принц Персии: Пески Времени». Съемкой займется Walt Disney Pictures, продюсерская студия Джерри Брукхаймера и, скорее всего, режиссер Майк Ньюэллу, известный по фильму «Гарри Поттер и Кубок Огня». Пока что готов лишь сценарий, а начало съе-



Недавно в нашей редакции появился Crysis, который привел в шоковое состояние от увиденного не только редакторов «Шпиля», но и сотрудников тестовой РС World, фотографа уборщицу бабу Надю и тараканозавра из журнала «Гурм»», Прежде всего, хочется сказать о сногсшибательной грфике, которая, хоть и отдает «глянцем», невероятно красива. Но намного больше впечатляют системные требования игрушки: на самом быстром компьютере тестовой лаборатории с видеокартой класса GeForce 8800GTX при максимальных настройках графики «Кризис» еле ползет. Конечно же, чуть снизив качество изображения, играть в Crysis можно без особых проблем. Однако на данный момент в природе не существует компьютера, который потянет игру на максимуме.

Естественно, что данный факт не мог пройти мимо разработчиков и уже сейчас Crytek готовит мегазаплатку к «Кризису», которая исправит некоторые глюки геймплея и повлияет на тормознутость игрушки. Параллельно с этим NVIDIA уже работает над оптимизацией драйверов таким образом, чтобы Crysis работал нормально. Ждите обновлений и не отчаивайтесь, если сейчас игра беспощадно висит. О вас позаботятся разработчики!

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1 СМУЛЬТИМЕЛИА

3 питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua



StarForce, [censored]!

[Не]любимая многими геймещаяся на разработке программного обеспечения для [censored], выпустила, [censored], новые продукты в свовлетворить запросы компаний-разработчиков ПО, в том числе и игр. Поэтому системам защиты лицензионных, [censored], копий компании StarForce – быть. Что не может радовать.

Atari погибает

Дела Atari плохее плохого. Дабы хоть как-то улучшить ситуацию, компания меняет руководителя, директора Дэвида Пирса. Конкретные причины ухода Пирса не сообщаются, однако, глядя на сложившуюся в компании ситуацию, можно самостоя-

тельно лать определенные выводы. К слову, параллельно с этим событием компа-



ния заявила о том, что отныне она будет заниматься только издательством компьютерных игр, ориентируясь в основном на рынок США. Отдел разработки компьютерных игр закрыт, а все разработчики попали под сокращение. Напомним, что в прошлом финансовом году компания потеряла \$70 млн., а в этом взяла кредит на сумму \$10 млн. и продала несколько известных франчайзов, в том числе Driver.

Игры, фильмы, звезды

Вышедший недавно потенциальный хит Kane & Lynch: Dead man также претерпит экранизацию. Займется съемкой фильма по игре студия Lionsgate, а главные роли исполнят Брюс Уиллис и Билли Бо<u>б Тортон.</u> Источник данной информации - меганадежный, но вот официального подтверждения нет. Кстати говоря, сама игра оказалась не такой мегахитовой, как планировалось.

Trackmania Nations

Trackmania Nation Forever, дата выхода которой пока неизвестна, станет официальной игрой чемпионата ESWC 2008. В новой игре появится возможность изменять внешность авто, будет улучшенный редактор трасс и, в лучших традициях серии, правильный мультиплеерный режим с обширным диапазоном настроек сетевой игры. Интересно, что в мире «Трекмании» появится постоянно обновляемая реклама на бордах и бордюрах. Но реклама несет не только негатив, - ведь очередная сетевая версия игры будет распространяться бесплатно, как, скорее всего, и следующие части Trackmania.



Конструктор «Бэтмен»

В следующем году на ПК и консолях нового поколения появится игра про Бэтмена, выполненная в фирменном стиле конструкторской вселенной LEGO. Основой Lego Batman станут не фильмы и не комиксы, - сюжет будет свой. Однако мы в нем встретим известных по комиксам врагов Бэтмена.



Half-Life: Episode Three и кот в мешке: что общего?

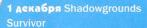
Помните конец первого эпизода Half-Life? Да, в нем был явный намек на то, каким будет второй эпизод игры. Но вот в конце второго эпизода ни намеков, ни конкретной информации не было. Дэвид Спейрер, руководитель про-

екта, пояснил, что это сделано специально для того, чтобы не рассекречивать готовящийся для игроков сюрприз. Он обещает, что Episode Three станет чем-то совсем необычным и сногсшибательным, чего мы до сих пор не видали.



Ждем на днях

ближайшее время появятся или только обещали появиться следующие игры, которые ждут все или их многочисленные (или немногочисленные) фанаты.



4 декабря Universe at War: Earth Assault

12 декабря Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor

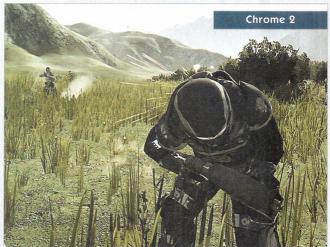
31 декабря Deadlands



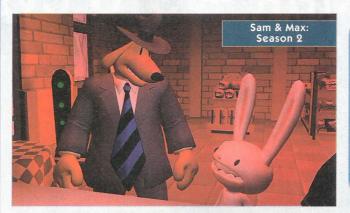


Kane&Lynch: Смертники









НОЯБРЬ-ДЕКАБРЬ

Звездные волки 2: Гражданская война Chrome 2 Kane&Lynch: Смертники Resident Evil 5 Sam & Max: Season 2 Savage 2: A Tortured Soul Sudden Strike III: Arms for Victory









RPG

www.thewitcher.com

Разработчик: **CD Project RED**

www.cdprojekt.info

Издатель: Atari

www.atari.com

Издатель у нас:

«Одиссей»

www.odyssey.od.ua

Рекомендуемые системные требования: Процессор: Core 2 Duo

E6400/Athlon X2 5400+,

Память: 2 Гб

Видео: GeForce

7900/Radeon X1900

с 512 Мб памяти

Винт: 8 Гб



стыдно не прочесть как фанатам данного жанра в общем, так и любителям хороших книг в целом. А если вы вообще никогда не слышали об этом великолепном произведении, то в определенных кругах вас будут считать лузером и изгоем.

Однако из всякой ситуации есть выход. И сегодня, будучи очень добрыми и в хорошем расположении духа, мы решили немного помочь вам: хоть в общих чертах, но познакомить с серией. Прежде всего, разберемся, кто же такие ведьмаки. Все просто:

всем здесь тоже есть некоторые нюансы!

Во-первых, представитель данной «профессии» не совсем человек - он в несколько раз быстрее, сильнее и ловчее, чем среднестатистический или даже самый быстрый, сильный и ловкий из homo sapiens. Такие ТТХ ведьмака были достигнуты с помощью многочисленных мутаций, проводившихся в их цитадели - Каэр Морхене. Стоит отметить, что превращение людей в эдаких сверхчеловеков делилось на три стадии, причем уже ко второй

бали. Те же, кто выжил, менялись навсегда. Самым главным и необратимым изменением была стерилизация ведьмаки становились бесплодными и не могли иметь детей. Посему каждую очередную «партию» ведьмаков приходилось снова создавать из обычных людей.

Во-вторых, охотник на монстров ничего не делал бесплатно. Более того, он и пальцем не шевелил, пока не слышал звон монет - даже если деревню терроризирует самый что ни на есть свирепый оборотень, ведь-











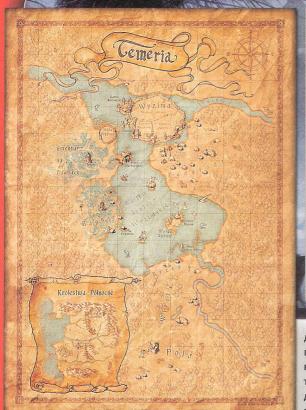
Раскрывать какие-либо его подробности мы не то, чтобы не будем, а просто даже не собираемся! Нельзя портить вам впечатление от игры, которую можно (и, в какой-то степени, даже нужно) перепройти не один раз. Играть нужно хотя бы ради того, чтобы посмотреть все четыре концовки. На то, какую из них вы увидите, влияет определенное количество сюжетных «вилок», где игроку придется делать выбор. Так, например, в самом начале - во время битвы за Каэр Морхен - можно либо дать отпор врагам в лаборатории и попытаться помешать им захватить мутагены, либо сразиться с химерой во внутреннем дворике. Что сочтете нужным - то и выбирайте, но сперва взвесьте все «за» и «против», ведь от вашего поступка зависит дальнейшее развитие событий!

Очень порадовало обилие запоминающихся и интересных квестов - обычных «пойди, прибей че-то большое и страшное, потом скажи мне, и я скажу, куда тебе пойти дальше» очень мало. Зато кишмя кишат задания, в которых необходима находчивость и смекалка, а также здоровое желание получить выгоду. Например, если вас просят принести значки с тел трех убитых бандитов, это вовсе не означает, что вам как ужаленной в задницу лани нужно гоняться за этими красавцами. Достаточно будет просто обыскать несколько валяющихся у дороги трупов со значками и у них изъять необходимое.

Враги особым интеллектом не блещут, однако прекрасно владеют методом «ты да я, да нас толпа» - они нападают гурьбой, иногда даже толпой в десяток человек (и не совсем человек). Но если с оппонентами-людьми справиться не представляет особой трудности, то с монстрами (бестиарий коих поистине огромен) в обязательном порядке будут проблемы. Во-первых, они очень живучие. Во-вторых, к каждому нужен свой подход. В-третьих, большинство наносит характерные только









для них повреждения, а некоторые умудряются навредить даже после

смерти – например, пиявки на болотах, чьи трупы взрываются ядовитым газом. В борьбе с гадами отлично помогает развитая боевая и магическая системы.

Во время сражения можно наносить как простые удары, так и комбинировать их в смертоносные комбо. Чтобы нанести поистине неотвратимый и тяжелый удар противнику, нужно зажать на определенное время левую кнопку мыши по прошествии нескольких секунд беззащитного стояния, Геральт покажет, на что он

Стилей боя в игре три – силовой, быстрый и групповой. Первый применим к боль-

способен.

шим и неповоротливым негодяям, второй – кловким, а третий – к толпе. Плюс к этому все стили боя могут применяться как со стальным, так и с серебряным мечом: первый отправляет на тот свет исключительно никчемных людишек, а второй – ползучих/прыгающих/летающих/бегающих/кровососущих зверушек и разных нелюдей.

Очень понравился и навык алхимии - именно он позволяет Волку изготавливать разнокалиберные и гранаты. Снадобий в игре около двадцати и все оказывают совершенно разное влияние на протагониста. Так эликсир «Пурга» повышает регенерацию и рефлексы персонажа, а «Кошка» - позволяет видеть в кромешной тьме. Стоит отметить, что на среднем и тяжелом уровнях сложности без алхимии выжить невозможно. Хотите готовьте зелья в уютной лачуге, хотите – возле костра в лесу, но только во время медитации: просто так встать и сваять что-то нельзя.

Чтобы повысить урон от оружия или выучить новые приемы обращения с ним, по стилям надо «раскидать» очки опыта, получаемые за убийства и за выполнение квестов. Они бывают трех типов - бронзовые, серебряные и золотые. Помимо «боёвки», прокачке поддаются и четыре основных параметра - сила, ловкость, выносливость, интеллект, а также ведьмачьи знаки ака магия. Их использование очень полезно, это мощное боевое подспорье. К примеру, знак Аард - воздушный знак. Он позволяет сметать любые преграды на своём пути, даже если преграда - это живая сила противника: мощная воздушная струя отталкивает врагов на приличное расстояние, нокаутирует или сбивает с ног. Поверженных «щадящим» Аар-









Разработчик: TimeGate Studios www.timegate.com

Издатель:Sierra Entertainment
www.sierra.com

Рекомендуемые системные требования: Процессор: 2,0 ГГц Память: 2048 Мб Видео: 256 Мб



стены обшиты стальными листами. Робкий луч света фонаря с трудом разрезает плотную липкую тьму, заполонившую всё вокруг. Сильные, слегка дрожащие от напряжения руки, изо всех сил сжимают гладкий приклад штурмового автомата. Указательный палец правой руки, затянутой в спецперчатку, замер на спусковом крючке. Связь с напарниками потеряна, патронов осталось мало, а врагов в здании исследовательского комплекса Армчан слишком много. Я слышу их шаги, чувствую их дыханье у себя за спиной, вижу неясные силуэты в полумраке за-

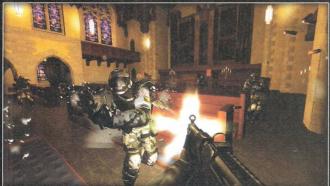
В северном крыле Армчана, пробиваясь, сквозь плот-

путанных коридоров, подзем-

ных лабораторий комплекса.

рожевых роботов, к логову маньяка с телепатическими способностями Пакстона Фетеля двигается сержант первого отряда F.E.A.R. - герой каких мало. А здесь, на западе бой с кошмарными призраками и бронированными спецназовцами ведём мы - второй отряд F.E.A.R. в составе трёх бойцов. Мы должны поймать спецагента Гэвина Моррисона, тайком проникшего в Армчан; в сопровождении группы элитных спецназовцев, чтобы раздобыть генетический материл Альмы Вэйд - гениальной дочки профессора Вэйда, что осталась жить и после своей ужасной смерти.

Отправляясь на это задание, мы знали, что оно будет мы не подозревали, что для многих оно станет последним. Я никогда не забуду F.E.A.R. - Perseus Mandate все мои друзья-бойцы остались там. Но не пуля клонсолдата или ракета облачённого в титановую броню огромного сторожевого робота оборвала их жизни. Нет, ужасные призраки, что до сих пор преследуют меня в ночных кошмарах, забрали их в своё царство неприкаянных душ. Одного разорвали на части в комнате для персонала лаборатории, а второй утонул в луже собственной крови, - его утащил под пол демон, которого я потом с огромным удовольствием пристрелил. Да, пристрелил из обычного автомата - от моего гнева не скроется никто, будь он из













нашего мира или из параллельной реальности. Но стойте - шаги! Я слышу шаги. Совсем рядом. Это армейские ботинки. Солдатыклоны?! Тише! Я замер на месте, вскинув автомат на изготовку. Топот армейских ботинок усилился - солдаты врага были уже близко, за ближайшим поворотом. Ухмыльнувшись, я сорвал с пояса магнитную мину, реагирующую на движение. прикрепил её к стене, выключил фонарь, и скрылся во мраке коридора. Но ненадолго - вражеские бойцы двигались быстро, не думая о своей безопасности - они были уверены, что в коридорах кроме них нет никого. Напрасно. Мина пискнула, и, подпрыгнув вверх, взорвалась прямо перед защитными шлемами удивлённых

врагов. Ближайшие к эпицентру взрыва горе-воины, нелепо раскинув руки, пылая, отлетели к стене, оставшиеся были отброшены взрывной волной на пол. Всего пятеро. Значит - мой

Прибор ночного виденья работает отменно - несколько коротких автоматных очередей, и передо мной на полу пять трупов, сжимающих в холодеющих пальцах уже бесполезное оружие. С удовлетворением я передёрнул затвор автомата, сделал шаг вперёд и замер. В нескольких метрах от меня стояла маленькая черноволосая девочка в красном платьице, и тихо смеялась. Затем она протянула ко мне руки, и смех её стал громче. Я попытался двинуться, но моё тело

словно налилось свинцом. А затем я почувствовал, как поднимаюсь в воздух.

«Ты будешь жить. Ты дойдёшь до конца», - эти слова словно огонь опалили мой мозг. Я посмотрел на девочку, но вместо неё увидел страшного монстра. Монстр не смеялся - он махнул своей лапищей, и я со всей силы врезался спиной в стену. Перед самой отключкой я всё ещё слышал тонкий детский голосок: «Ты будешь жить. Ты дойдёшь до конца».

Второй аддон

Ну что, геймер, просыпайся! Второй отличный аддон к офигенной игре уже появился в магазинах и на базарах, а ты, я так понимаю, ещё даже не держал его

















Геймплей 14 14 Графика 10 Звук Сюжет **Управление** 12

ОЦЕНКА

в руках. Зря, очень зря, товарищ шпилер. Компания ТіmeGate Studios не ударила лицом в грязь, как ожидали многие злопыхатели, и под чутким руководством Sierra Entertainment сотворила довольно неплохой аддончик в лучших традициях линейно-нелинейных продолжений первой Half-Life. Абсолютно верно решив, что перебежки наперегонки с ботами под кровавым соусом призрачной Альмы Вэйд с третьего раза могут приесться даже самым преданным фанатам, хитрые разработчики ввернули в свой свежий аддон парочку неплохих «фич», ранее не наблюдавшихся в играх серии. Во-первых, окружающий мир стал намного интерактивнее, - разбивать и разрушать теперь нельзя разве

что стены с полом, - и это уже супер плюс! Во-вторых, новые виды врагов освежают битвы, и добавляют адреналина в пять раз больше, чем все старые вместе взятые. В-третьих, сюжет, которого по идее в игре быть не должно ☺, таки в ней есть. И, в-четвёртых, я просто фанат F.E.A.R., и безбашенно рад, что новая игра серии наконец-то появилась!

Хотя без откровенной лажи само собой не обошлось. Концепция «трёх игроков в отряде», когда игра проходится не одним персонажем, а командой, так жутко распиаренная разработчиками, оказалось полной туфтой. Ничего не изменилось, ни принципиально, ни косметически - ваши напарники, как и прошлых

играх, просто тупо бегают рядом некоторое время, иногда постреливая, а потом вы по ходу прохождения, видите, как этих бедолаг убивают ужасным способом. Лажа - самая натуральная лажа, для наивных. Жаль, что TimeGate Studios опустилось до неё.

А так, если подвести что-то типа итога, то игра мне понравилась. Знаешь ли, очень прикольно, когда от пулемётной очереди разлетается электрощиток, а створки раздвижных дверей сносит взрывом гранаты - это я тебе скажу не фигли-мигли. Это надо чувствовать. Так что хорош читать мою статью - бегом за диском. Это же F.E.A.R.!!

жЫвотное







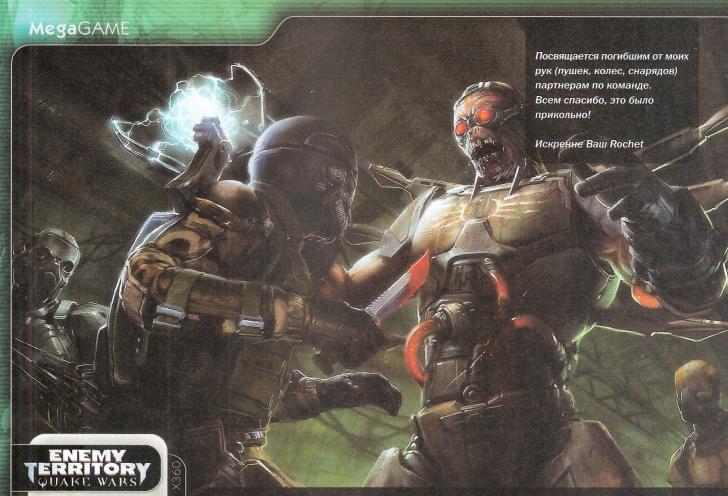
- Сюжет, заснований на операції збройних сил СРСР «Багратіон» в Білорусі в 1944 році.
- Реалістичне управління і фізика руху танків Т-34 і Т-6 ТИГР
- ✓ Реалістичні локації, що відтворюють ландшафти Білорусі середини XX століття.
- ✓ Можливість вибору між реалістично. або віртуальною кабіною танка, погляд від третьої особи.
- ✓ Реалістичні спецефекти: вибухи, дим, руйнування об'єктів.
- ✓ Багатокористувацький режим через Інтернет і LAN











О людях и строггах

www.enemyterritory.com
Разработчик:

Командный TPS/FPS

Splash Damage
www.splashdamage.com
Издатель:

«1С Украина» games.1c.ua

Минимальные системные требования:

Процессор: Intel Pentium IV 2,8 ГГц (3,0 ГГц при использовании MS Windows Vista) или эквивалентный Память: 512 Мб (768 Мб при использовании MS Windows Vista) Видео: 128 Мб Винт: 5000 Мб



🔳 е так давно мы расска зывали о том, каким ста нет онлайновый командный тактический шутер Enemy Ter ritory, если к нему прикрутить вселенную Quake. Как ни странно, но все свои обеща ния разработчики честно вы полнили. Нам дали все то, о чем в красках живописали Activision, и даже немного больше: мы не ожидали, что кроме больших пространств с пресловутыми текстурами километр на километр, нам дадут такие офигенные по стреляшки в зданиях!

Сразу подведем итог: в це лом игра, конечно, удалась Это если «в целом». Да, еще

момента ее выхода облада тели Xbox 360, Play Station 3 и сладких чупа-чупсов могут сосать свою конфету, или если чупа-чупса у них нет, то сосать лапу, ведь ET:QW - это вам не Halo, и в первую очередь игра вышла на ПК. С веселым банзаем обладатели небольшой суммы денежек, которой хватит на лицен зионную версию игры от «1С», бросились покупать ме га-хит и подключаться по жирнючему каналу к игровому серверу – модемная связь тут не канает. Что они обнаружили в многочисленных играх на глобальном игровом сервере – об этом пойдет разговор.

Несколько хороших парней

На сервере они нашли меня, стреляющего по своим. Поддавшись массовому психозу, который не сходит на нет уже много недель, я тоже начал, подключившись к ETQW, играть в Quake 3, вместо того, чтобы углубиться в командную игру.

Да, серверов действительно много, и максимально они поддерживают до 32 игроков. Но нельзя сказать, что все эти сервера перегружены. Причина, вероятно, в том, что эта игра — далеко не контр-страйк и даже не





Strogg Win!

Supanfly destroyed the Core!



Battlefield. И самое первое

отличие от других коман

дных и некомандных шуте

ров – сложность интерфей

са (многие говорят «Ниаси

лил!»), причем сложность не

только интерфейса в менк

подключения и создания

игры, но и в GUI внутри игры

Разобравшись с тем, на ка-

кие кнопочки нажать, чтоб

выбрать сторону, свое ам

плуа, оружие для своего

класса и т.д., попадаешь на

поле боя – и тут же глаза ре

ально разбегаются в разны

стороны и кричат «Караул!»

Потом, попривыкнув, разби

Вот это мой хелс, вот мой

кспириенс, а вот — мої

раешься:

отзывается... Вот мой угол обзора, и вне него мне ничего не увидеть на мини-карте... Вот сообщение о том,
что выпущена ракета, а вот
здесь указано текущее время и количество народу в игре. Вот дальномер,
а это явно указывает на перегрев оружия! Здесь включение альтернативного режима стрельбы... Это я не
знаю что... А это... 0! А давно я труп?

Примерно так за время на работки навыков игры про гекают сражения: ты пы гаешься хоть чуть-чуть вру биться в происходящее тут - первое попадание ракетой в ваш открытый о збытка информации ро Если же не разбираться го геймплей превращается з тупой шутер стенка на стенку. А так как сетевой пипл не любит много думать го обычно это и происходит спустя несколько минут уве щевания «Эй! Народ! Наша ииссия – на севере! Бежим

что никому ты не нужен и миссия – до одного места, а все нашли себе занятие получше: истребление себе подобных... и не подобных себе тоже.

Если собрать команду едино мышленников, разобраться во всех тонкостях игры, коих безмерное количество, то возможно, у вас и получится зайти на карту и вздрючить всех плохишей. Но кто это оценит? Однажды, когда ниграл в КС и лично сдела. подряд 10 закладок бомбы на nuke, один из противников сказал: «Да вы все нубы!» Я возразил: «Счет 10–0 гово рит об обратном, дружище! на что противник безапелля ционно заявил: «А мне пофи у! Я тут тренируюсь в стрель бе и у меня 42 фрага, а у тебя всего 4!». Та же ситуация, по коже, будет царить и в онлай не ET:QW.

Приятные ощущения

В преддверии выхода очередного чуда из мира Unrea











оздать нечто, прилично на оминающее UT по сути. оть они явно того и не хоте и, но в итоге игра стала больше похожа на UT с элементами ЕТ, чем на ЕТ с элементами Quake. Тут вроде бы командная игра, но в ней улит скилл конкретн<u>ого</u> грока (ведь всем наплезать на тимплей); здесь и множество разных миссий, как в UT – режимов Даже графика и та живо отбрасывает нас назад в прошлое к последнему из рода UT.

Да, графика в игре действительно не особо тянет на сегодняшний хит, а по разнообразию красок и превалирующим цветам больше похожа на Эпиковское творение, нежели на старый добрый Doom 3, движком которого пользовались при изготовлении Quake Wars.

Возможность порулить разными видами техники, вы

респауна под носом у против ника, дабы давить на него еще быстрее и сильнее – да что там перечислять, мы сов сем недавно это все описы вали! – все это, конечно, ме га-круто и по тактической со ставляющей игра намного превосходит многие другие тактические шутеры. Дру гое дело, что всеми этими тактическими ком<u>андны</u>ми возможностями нужно пользоваться, а общение в игре сведено к чату и набору «хоткеев» – «Да», «Нет», «Дрючим всех!», «Валим к чертовой бабушке на базу!» и прочим. Голосового чата в игре нет, и это минус. Но когда залазишь в шагающий танк, и в руки с приятной дрожью приходят воспоминания о Mech Warriors, весь негатив уходит на второй план.

Странное дело эта ваша рыбалка!

Когда появляется нечто новое и прекрасное, то для то-

го, чтоб осознать всю красоту нового явления, нужно знать, с чем его сравнивать, и делать эти сравнения адекватно. Если Quake Wars с Епету Тегritory будет сравнивать фанат непростой ЕТ, то он скажет: «Вах, какой персик! Столько разных фишек нам по вкусу!». Если же простой геймер скажет свое мнение на этот счет, то лучше мы его публиковать не будем. Усложнение и навороты — это не всегда хорошо, особенно в шутере, пусть и командном.

Если вы все же будете играть в эту отличную со всех сторон игру, то, будьте любезны — сначала денёк побегайте в сингле (там вам дадут убить столько ботов, что мало не покажется), а уж потом, во всем разобравшись, выбирайтесь на просторы И-нета. Только тогда вы поймете, в чем весь смак.

Понимания вам и терпения!

Roche

Геймплей 11 Графика 10 Звук 11 Управление 10 Сюжет 11

оценка 11





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1 СМУЛЬТИМЕЛИА

3 питаннь партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

полный привод 2 Намина В





Величезний модельний ряд позашляховиків GM: Hummer GMS, Chevrolet, Cadillac та ін.



Справжній оффроуд по всьому світу: від Кримських гір до пісків Невади.



Сотні варіантів зовнішнього тюнінгу, десятки деталей та запчастин.



Сотні варіантів зовнішнього тюнінгу, десятки деталей та запчастин.

Продовження кращого симулятора 2007

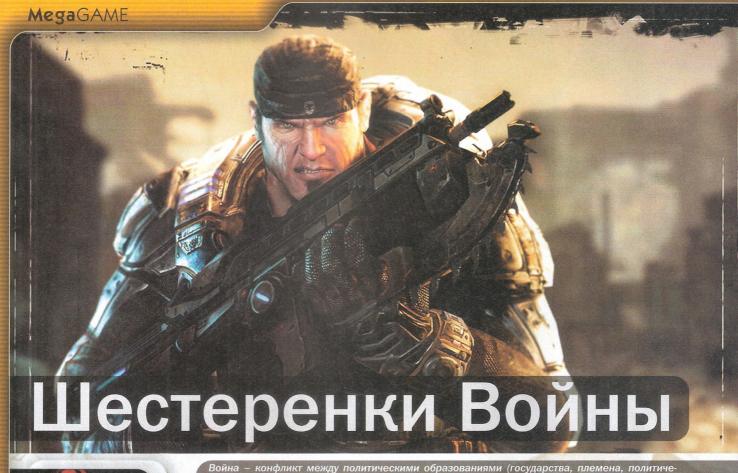
Всі подробиці на сайті www.4x4game.ru



ASE avalon style entertainment

1C:Мультимедіа, Фірма "1C", Повний привід. Хаммер, Авалон Стайл Ентертаймент.

Виробництво в Україні— ДП «Єврософтпром»





Action

www.gearsofwar.com

Разработчик:

Epic Games & People Can Fly

www.epicgames.com www.peoplecanfly.com

Издатель: Microsoft

www.microsoft.com/ga-

Издатель у нас:

«1С Украина»

games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2-ядерный Память: 2048 Мб Видео: 256 Мб

Винт: 8 ГГб



Война — конфликт между политическими образованиями (государства, племена, политические группировки и т.д.), происходящий в форме военных действий между их вооружёнными силами. По формулировке Клаузевица, «война есть продолжение политики иными средствами». Основным средством достижения целей войны служит организованная вооружённая борьба как главное и решающее средство, а также экономические, дипломатические, идеологические и другие средства борьбы.

war.by

десь есть всё, о чем мог бы мечтать геймер - великолепная стильная графика, потрясающие спецэффекты, захватывающие сражения, динамичный и насыщенный геймплей. Когда Gears of War появилась в розничной продаже, она разошлась колоссальными тиражами по всему миру. Люди были в шоке от увиденного: игры ТАКО-ГО масштаба на Xbox 360 отродясь не видали. Как, впрочем, и на других консолях. «Шестеренки Войны» стали своеобразной визитной карточкой «шайтан-коробки», а заодно подняли планку качества в жанре на непреодолимую для конкурентов высоту.

Но, как уже повелось, все хиты Хbox 360 просто обязаны выйти на PC. Та же участь постигла и GoW. И вот, сегодня перед широкой аудиторией во всей своей красе расположился один из самых эпохальных экшенов последних лет. Предупреждаем сразу: оценивать мы будем исключительно версию игры для персоналок, учитывая все её преимущества и недостатки.

Война есть война

Планета Сера (Sera), на которой разворачивается игровые события - место отнюдь не дружелюбное. На ее поверхности идет ожесточенная война между людьми и злобными представителями Орды Саранчи (Locust Horde). Изначально люди грызлись между собой, воюя за территории и технологии. Но в один «прекрасный» день (позже он получил название Emergency Day) случилось ЧП. Из-под земли нежданно-негаданно вынырнули толпы лысых, урод-







ливых человекоподобных монстров и устроили настоящую мясорубку. Буквально за сутки четверть населения планеты погибла, а власть отобрали жестокие «кроты». Кстати, для достижения цели они воспользовались системой подземных тоннелей и переходов, ими же вырытых.

Оставшиеся представители человеческой национальности не имели выбора. Они могли начать войну одновременно друг с другом и против захватчиков, либо же объединиться и дать достойный отпор Серавским «миротворцам». Третьего не дано. А поскольку у человеков есть мозг — они выбрали второй вариант. И правильно сделали.

Описываемые в игре события стартуют через четырнадцать лет после того злополучного дня, когда *Homo sapiens* впервые столкнулся с Саранчой. На войну отправляют всех

без разбора, даже заключенных. Сидельцы тут играют роль пушечного мяса - этакие аналоги штрафбатов Второй Мировой. Но и среди них есть люди, отправившиеся в тюрьму «за того парня». К таковым относится и главный герой - бывший военный Маркус Феникс (Marcus Fenix). В своё время он отказался выполнять приказ старшего по званию, за что был сослан в колонию. Там он провел четыре томительных года, пока перед очередным нападением Орды его не вытащил из камеры бывший сослуживец - Доминик Сантьяго (Dominic Santiago).

Четыре «шестеренки войны» – Маркус Феникс, Август Коул (Augustus Cole), Дэймон Бэйрд (Damon Baird) и Доминик Сантьяго отправляются на очень важное задание, способное положить конец бессмысленной войне. Им предстоит пересечь уже не пять глав, а целых десять – увесистый камень в огород хозяев Xbox 360. Бравые солдаты пройдутся по местам былой славы Серы (красивым, чудесным, но разрушенным, с оттенками смерти и войны) и уничтожат огромное количество противников.

Последние, кстати, не слишком умны. Именно поэтому они берут не качеством, а количеством. И ещё напором. Впрочем, им можно - там только на выражение морд посмотришь и сразу всё становится ясно. А вот Фениксу лучше на амбразуру не переть - пара точных выстрелов на высоком уровне сложности - и всё, кранты! Именно поэтому Gears of War нещадно эксплуатирует систему укрытий, запомнившуюся по относительно недавним Rainbow Six: Vegas и Ghost Recon: Advanced Warfighter 2. Процесс истребления нелюдей выглядит следующим образом: вы







MegaGAME













 Геймплей
 11

 Графика
 12

 Звук
 12

 Управление
 10

оценка 12

видите пятерых выскакивающих из-под земли врагов, делаете несколько предупредительных выстрелов в голову и ныряете за ближайшее укрытие, откуда периодически вылезаете и обстреливаете врага. Вражины, естественно, тоже не дремлют и с изрядным упорством обстреливают вас. Так и живем - то мы их, то они нас. В ближнем бою проще: можно взять бензопилу и кромсать злодеев на части. В этот момент из их тел фонтанами забьёт темная, густая кровь, которая зальет экран. Постепенно капли стекут, и ничто не помешает вам снова и снова наблюдать брутальные сцены.

Оружия в Gears of War не слишком много – по сравнению с современными шутерами его практически нет. Однако те несколько стволов, что имеются, выполняют функции десятков огнестрельных игрушек вместе взятых – чего только стоит супер-винтовка.

Красивая война

Графика Gears of War всегда была сильной стороной проекта. Сделанная на движке Unreal Engine 3 в прошлом году, она до сих пор не знает себе равных по манере исполнения. Пускай недавно вышедший Crysis и более реалистичен, и кое-где даже лучше детализирован, но до атмосферы и стиля GoW ему как до Пекина на самокате и до Тайваня на санках. Великолепнейшие спецэффекты и анимация всего движущегося вызывают прямо таки щенячий восторг - браво, разработчики! Бис!

Кстати, о «бисе». Второй части «Шестеренок войны», скорее всего, быть. Как, впрочем, и третьей – в одном из интервью один из ключевых людей Microsoft случайно проговорился, что, мол, Gears of War суждено быть трилогией. Ему, конечно же, настреляли по ушам, и на сле-

дующий же день компания мистера Гейтса опровергла заявление. Но, когда в следующий раз кто-то из представителей Еріс Games сказал, что «шестеренок» может быть хоть пять, хоть десять — пока не надоест разрабатывать — это уже вызвало бурю эмоций и настоящие волнения фанатов.

Финальная битва

Вывод, то есть. Сказать, что обладатели ПК ждали эту игру – значит просто промолчать, потому что её МЕГАждали. И она пришла. И подарков принесла. И 15 часов занимательного геймплея подарила, и чумовую картинку, и незабываемые ощущения. А еще добавила новый режим мультиплеера, карты для него, а также их редактор. Чудесно, просто чудесно. Must have, must buy, must play!

Геннадий «materwinik» Сапрыкин











Wyrep/киберпанк www.softclub.ru/games/ga me.asp?id=10729

Разработчик:Saber Interactive **Издатель:** Софт Клаб

Рекомендуемые

Видео: 256 Мб

системные требования: Процессор: Core 2 Duo/Athlon 64 4200+ Память: 2 Гб





Вывод: Шанс№2. Ботинок№2. Лужа№1

Не каждой игре дается второй шанс. После смены курса студия Saber полностью переокучила игру. Но переработала по большому счету лишь графику. Что её и спасло.

Вот и всё на сегодня. До свидания.

Timeshit: нашинкованный и обглоданный сюжет

Обвинять киберпанк в сюжетных штампах, корпорациях, научных разработках и массе футуристических атрибутов так же глупо, как обвинять «Матрицу» в дождике из зеленых буковок.

Но всему есть предел. С таким трудноразличимым сюжетом, как в ТS, далеко не уедешь. Айдэн Крон (бывший профессор прикладной физики, а ныне сволочь лысая) в рамках секретной программы N.E.X.T.2 изобретает некий костюмчик от-кутюр, позволяющий куражиться со временем.

Крон сбегает в прошлое, чтобы переписать историю и учинить террор имени себя. Задачка: У Крона — Альфакостюм. А у Пети (назовем главгера так: увы, представить нам его как-то сразу не захотели) — два яблока и Бета-костюм. Спрашивается: кто круче? ⊚

Бета-костюм интегрируется с человеческим телом и укрепляет организм. © Где тут у нас еще главгеры гламурно «костюмированы»? HL, Halo, Crysis и мн.др.

ГГ натягивает Beta-Suit под истошные крики о том, что костюм еще не готов, и...

...Костюм сбойнул, и герой катанул по времени, как сыр по маслу. Таки глюк – двигатель прогресса...

Есть в игре и другие пластилиновые личности вроде красотки Мариссы, ученого Натана Такера и лидера сопротивленцев-отщепенцев в альтернативном будущем — командора Мэйсона Кука, почемуто не съеденного аборигенами, как это случилось с его великим тёзкой.

Главное, чтобы костюмчик... висел

Самое удачное в ЭТОЙ игре – честная графика: темнотой

недостатки не скрыты. Они скрыты эффектами. © Картинка заквацана ими так, что корявого скелета почти не замечаешь и иногда думаешь: не кино ли это? К слову, оптимизация игры – отличная.

Налицо вся атрибутика киберпанка – снующие по небу футуро-вертушки, пылающие руины, гигантские плазменные панели с рожей Великого и Могучего Хрена Крона, бухтящего о том, как «космические корабли бороздят большой театр», постоянные боевые действия вокруг, корпоративные солдаты, огромные чистильщики.

А вот звуки и музыка получились небедные, непроникновенные.

Хитрые авторы ввели управление временем специально на той локации, где хлещет дождь (водные эффекты переплюнули Bioshock). Известно, что шутки со временем – плохи. Вот они, эти шутки:

Замедление времени – обычное, но от этого не менее красивое, Slo-mo.

Остановка времени – свихнуться можно от радости – да-



же капли останавливаются в воздухе! Картина маслом...

Отмотка времени назад – всё на уровне откатывается: взорванное – склеивается, а дождь всасывается обратно в тучи. ☺

Казалось бы, геймплей – раздайся-море, и поначалу радостно потираешь руки! Но управление временем в боях и доступных головоломках применяется не ахти как: останови время и проскочи подлое место, или отмотай время и аннигилируй последствия того, что отматываешь.

Так и шпилим: сло-мо + таймстоп в неинтерактивном окружении на линейно-скриптовых уровнях (альтернативного прохождения нету ®). К слову, в таймстопе есть элемент юморка – очень забавно анимировано удивление врага, когда в это время крадешь у него пушку. ©.

К слову, солдаты вообще собраны симпатично, но не восхищают – маловато фантазии в дизайне.

Когда за несколько часиков наиграешься со всеми рулезными конфетками (общий тайминг – от силы дюжину часов), игра начинает надоедать. Бегаешь между чекпойнтами, запускаешь скрипты, отстреливаешься, изредка становишься за станково-тачаночный пу-

лемет, лазишь по трубам и тоннелям, самую малость катаешься на драндулете и цепеллине. Хорошо, хоть сейвы нормальные: можно проходить понемножку, до появления первых признаков скуки.

Всего в игре 9 видов оружия с альтернативным режимом стрельбы, причем последние из них – это прям оружие массового поражения: больше всех отжигает «типа-арбалет» Thunderbolt, плюс ракетницы, огнестрел/огнемет, энергетические стволы. Есть еще занятные гранаты и мины.

...Второй временной обрывок вывода:

Куда лезут, ну куда лезут... Вот надо было выходить в конце лета, когда было скучно. Или дождаться, пока пройдет снегопад из мегахитов осени-зимы 2007. Тогда этому неплохому боевику повезло бы больше. Но успеть до конца финансового года все хотят.

Shift da net!

И если сингл напоминает поход студентки-комсомолки в кафешку с мальчиком-ботаником, то мультиплейер дарит целую кучу счастья.

Без классики – никуда: дэзматч и тим-дэзматч, один-наодин и захват флага. Но больше всего конфет прячется в двух оригинальных стилях и встроенном мульт-модификаторе.

Кстати, переносить управление временем из сингла в мультик без изменений было нельзя – баланс покатился бы нафиг. Поэтому авторы запихнули замедление времени в гранатки: взрыв гранаты создает вокруг себя небольшой участок с искажением времени (помните лошадь из DMC3?), куда лучше не попадать.

Первый сетевичок – это King of Time: игроки яростно отнимают у счастливчика суперартефакт Time Sphere («временной иммунитет»). Второй – Meltdown Madness: команды тормозят машины со счетчиками обратного отсчета, стоящие друг у друга. Задача – первыми выйти на нулевое значение.

Браво! Честно.

Здравствуйте, друзья! Сегодня мы поговорим с вами о том, что бывает, если шутить со временем.

Итак, подробности.... [skip] [skip] [skip]

P.S. Структура статьи кажется запутанной? Отож... В Timeshift – такие же квантовые пляски. ©

Загрустивший Cyberpunk'er -=Napalm =-





To play or not to play









Геймплей	7
Графика	10+
Звук	6
Управление	9
Мультиплейер	10+

оценка 7







Люди- вместо Людей- , или Секрет новой шкатулки Лемаршана

IERICHO

Командный horror-action www.buka.ru/cgibin/show.pl?id=367

Разработчик: Mercury Stream Entertainment **Издатель:** «Бука»

Системные требования: Процессор: Core 2 Duo Память: 1 Гб Видео: GF 8800/ Radeon X1950



Он так предвкушал, так ждал этого мига, всеми силами воображения стараясь представить, как это будет, когда завеса поднимется...

«Восставший из Ада», Клайв Баркер

овая игра под лейблом знаменитого литературного и киноавтора Клайва Баркера (фильм «Восставший из Ада», игра Clive Barker's Undying и много чего еще) показала новый уровень визуализации кошмаров, предложив на суд игроков мерзких чудовищ и потустороннюю атмосферу. А что еще?

Evil... Walks the same streets we walk (из игры)

Сюжет игры, хоть и проходит «під патронатом» Баркера, но особым безумием не поражает: опять открытые дыры в Мир Зла. Даже матрёшка (заменитель головоломки Лемаршана из «Восставшего из Ада») присутствует мельком.

Спасти грешный мир может только группа спецназовцев, владеющих магией, неслабой техподдержкой и гаджетами. Прямо Люди X...

Бравого вояку Ross'а Высокое Руководство зашвыривает с сотоварищами (отряд Jericho) в зловещую пустыню Аль Хали. Где и начинается месиво, потом происходит трип в странную инкарнацию Второй Мировой, medieval'истическо-тамплиерские времена, седую древность,

а дальше вообще начинается оголтелая фантасмагория.

Ради чего вся эта беготня? Всё просто: Перворожденный (Firstborn, по легенде – жуткое существо, созданное до первых людей) делает попытки прорваться в мир как раз

Nº n/n	Персонаж	Пол	Спецспособности
- 72		Группа «Альф	oa»
1	Jones	Мальчик	Проекционный телекинез а-ля Prey
2	Delgado	Мальчик-с-пальчик в 2 метра ростом	Огненный демон
3	Cole	Девочка	Взлом, хакерство, снаб- жение, работа с техникой, сло-мо
		Группа «Омег	a»
4	Black	Девочка-Гот- Снайпер	Разрушительный телеки- нез, призрачная пуля с кор- ректировкой полета
5	Rowlings	Мальчик Дедушка	Экзорцизм, выкачка энергии. Машет пистолетами почти так же эффектно, как в Darkness
6	Church	Девочка	Кровавый файербол, пара- лизующий врага. Един- ственная, у кого есть ата- манская сабля
Шеф	Ross	При жизни – дяденька	Вселяется в каждого из отряда и там дебоширит







в указанные выше эпохи. При этом некоторым, особо тёмным группировкам хочется, во что бы то ни стало, повергнуть мир в хаос и выпустить зло на свободу. Зачем? Скучно же! А так будет гораздо веселее. Глава профашистскооккультистской организации - Арнольд Лич - это вообще отдельное крылатое чудо, видимо - брат доктора Бетругера (Doom3). Вся надежда - на бравый отряд иерихонцев и иерихонок.

Семеро смелых кренделей умелых

В отряде царит справедли-«мальчик-девочка, мальчик-девочка» - всего по три штучки каждого, шесть с туловищем и один - эфирный: Ross, погнавшись в конце первой части за призрачным ребенком, склеивает ласты, и его дух начинает вселяться в каждого из подчиненных. Смотрим табличку.

В игре найдется место применению всех спецфич: будут критические места, рассчитанные на эти абилки. Правда, системы прокачки нет.

Но с такой командой бои с врагами-красавцами (не в плане AI, а чисто внешне) чистый гормон экшена. Хотя и неразнообразный.

Da horns of Jericho! (dj Supreme)

Графика игры - однозначно одно из главных ее достоинств (хотя кое-где тьма с туманом и скрывают недостатки картинки). Визуализация на высоте: безумные пляски светотени и боевые блики (под жгучую озвучку перестре-

лок),

запредельные

боевые аре-

ны (кромео-



копов WWII), брожение по

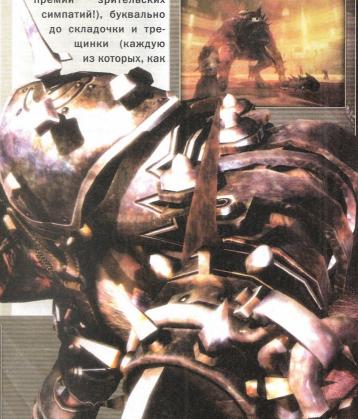
жуткой каше из частей тела

(цензоры протупили), bullet-

трекер (Блэк), подробное

текстурирование стильной













известно, помнит Земфира ©). Всё это - результат кураторства Маэстро Баркера.

> Кстати, интерактивности на локациях нет только сценарная ли-

нейность (лабиринтов много, а идти всё равно надо по «трамвайным путям»), да и маневрировать они не дают. Хотя подчас это сильно накаляет страсти. Зато обижают

скрипты «убей их всех, а то дальше не пущу» или «пока не решишь головоломку, монстры не перестанут прибы-

Осторожно! Злой мух!

Al врагов позволяет им прыгать, прикрываться щитами, по-gears-of-war-овски прижиматься к кускам железобетона. Хотя иногда и враги, и свои умудряются застревать на разных преградах. Погибнуть всему отряду сложно (главное - вовремя подбежать и оживить павших). И все равно, в одиночку лучше далеко не забегать завалят, как пить дать, а товарищам потом тяжело будет добираться, чтоб тебя оживлять (выглядит прям как сетевая игра, которой здесь совсем нет (8). Практически все члены команды адекватно реагируют на угрозу, но иногда тупо подставляются (особенно несгибаемый дед Роулингс - любитель гордо поторчать под пулями во весь рост, как суслик).

Что касается элементов тактики, то ее здесь - кот наплакал. Нехитрые команды управления «стоять/не бесполезны (а иногда и вредны) – ребята сами всё сделают.

Управление достойное (кроме редких глюков с клавиатурой). Кнопочки терзать приходится только в минииграх. Суть их такова: иногда нам надлежит быстро-быстро (как в Fahrenheit) жма-

кать на WSAD согласно стрелочек, мелькающих на экране, чтобы успеть своевременно врезать врагу по харе, не сорваться в пропасть, добить демона и т.д. Поначалу это жутко бесило, потом понравилось. А за уровень «Экзорцизм» прощаются геймерами игре все грехи ее!

К слову, тема мух раскрыта: в Jericho от лежащих на уровнях мертвецов избавляются лихо - их мухи уносят. © И съедают.

Clive Barker's вывод:

Игра Jericho - как двуликий Янус: иногда микс из не всегда приемлемых элементов выстреливает точечным адреналиновым разнообразием.

Как критик, я старательно записывал недостатки, но как геймер - увлекался атмосферой, графикой и целым кульком спецспособностей.

Clive Barker's -= Napalm=-















Новое – ещё не забытое старое

Космические Рейнджеры 2: Доминаторы – Перезагрузка

> Походовая стратегия по ходу www.rangers.ru

Разработчик: Elemental Games, Katauri Interactive

www.katauri.com Издатель: «1С Украина»

games.1c.ua

Видео: 128 Мб









х, приятно всё-таки после

вонючих потоков ацтоя и

сотен лживых обещаний сла-

щаво улыбающихся разработ-

чиков сесть в своё любимое

кресло, включить компьютер

и насладится одной из своих

любимых игр. Точнее её про-

должением, а ещё точнее,

простым дополнением, ко вто-

рой части, не тянущим даже

на аддон. Это я всё про «Кос-

мические Рейнджеры 2: Доми-

наторы - Перезагрузка» тут

распинаюсь. Которые те са-

мые, ВЕЛИКИЕ, и которые луч-

шие, космические и бесконеч-

ные. Компании Elemental Ga-

mes и Katauri Interactive реши-

ли порадовать своих фанатов,

и ещё раз выпустили вторую

часть «Рейнджеров», слегка

поколдовав над её внешним

видом, и добавив для веса ку-

Да, именно так. Одетый в за-

саленный комбинезон косми-

ческого волка геймер. Ника-

ких новых, животрепещущих

ответвлений в игре не будет.

Зато будут отдельно выло-

женные, любимые тысячами

фанов планетарные бои и

пачки квестов на погоны -

выбирай, играй, проходи, на-

чу всякого арта и фэшна.

летай. Всё ради... э-э-э... ради тебя геймера, любимого.

В «Перезагрузке» ты найдёшь всё тот же искромётный юмор разработчиков, занятные логически задачки и квесты, слегка доработанный интерфейс управления кораблём и угрозу галактического масштаба - ужасных Доминаторов. Как, ты ещё не разу не играл в «Космических Рейнджеров»? Ни в первую, ни во вторую часть... Да как ты мог? Это же одна из самых великолепных игр современного игростроения!

Стань лучшим Рейнджером

Для тех, кто вообще без бластера едет в бронированном корпусе корабля-воина, провожу быстрое вступление. Вселенная в опасности! Разумные машины Доминаторы захватывают систему за системой! Откуда они взялись непонятно, какого фига - неизвестно. Единственное, что важно - только пятьдесят космических рейнджеров, одним из которых являешься ты смогут остановить врага! Или

погибнуть героически в кабине своего корабля, но об этом не думай. Ты ж ведь герой и тебе - побеждать!

Для осуществления этой священной цели нужно будет не один десяток раз попотеть машинным маслом в походовом режиме - зарабатывать деньги, торгуя и выполняя задания правительств различных планет в космосе и на поверхности, раскрывать заговоры и спасать целые миры. За полученные кровные у.е. ты будешь модернизировать корабль, ставить на него мощные системы вооружения и обвешивать толстой бронёй. Если особо понравишься работодателям, то получишь в своё полное пользование какой-то артефакт-микромодуль, что-то усиляющий или улучшающий. Не справишься с квестом - попадёшь за решётку. Всё просто в мире Рейнджеров. Поэтому и играть в них приятно. Что, я тебя не убедил? Ну и оставайся при своем невежестве, а я что? Я в «Космические Рейнджеры» играть пошёл.

жЫвотное

Геймплей Графика 11 Звук **Управление** 10

OLEHKA











глупому женскому убеждению, должна быть симулятором. Но ребята из SEGA Racing думают иначе. Ну и куй с ними, дорогой читатель! Куй победу в чемпионате. Куй победу вместе с тупорылым управлением, которое нельзя нормально, по-человечески настроить. Куй с тупыми глюками, ничем не обоснованными подвисаниями и вылетами из игры. Куй с тем, что здесь нет ни намека на реализм и соответствие поведения автомобиля тому, как это происходит в реале. Куй с тем, что здесь нереально нормально ездить.

Глюки проявляются и в меню, и в самой игре, но они по большей мере незначительны. Просто разработчики поленились довести до ума эргономику главного меню и подумать о геймере. О реализме и говорить нечего: автомобиль не ездит, а скользит

по дороге. И скользит он по ней не всеми колесами, а своим центром тяжести. Машинки смотрятся красиво, но модели автомобилей могли бы быть и получше, впрочем, как и система повреждений. Автомобилей не мало, каждая модель представлена в нескольких вариантах, отличающихся расцветкой кузова. Машинки приходится покупать за кровно заработанные в заездах деньги.

Трассы заслуживают отдельного внимания. Они сделаны очень красочно и правильно с точки зрения геймплея. На каждом треке есть участки для разгона, встречаются и резкие повороты. Катаясь по дороге, вы оставляете следы, которые заметите на следующем же кругу. В зависимости от поверхности дороги, вы по-разному будете по ней колесить. А на следующих кругах ездить «по накатанной» будет проще, нежели снова прокладывать себе дорожку в толще грязи. Забавно, что на автомобили налипает снег, грязь и прочая дребедень, кроме кусков асфальта. Выглядит очень и очень красиво – просто загляденье! Порою хочется (я бы даже сказала – все время хочется) отпустить руль и просто поглядеть на окружающий мир.

Но красивая графика и музон «в тему» не умаляет негативных сторон «Сега Ралли». После DiRT, скатившегося до уровня аркадно-симуляторного racing-a, SEGA Rally просто огорчает. Ну зачем, скажите, раллийному рейсингу быть аркадой? Да и такой, в которой даже нельзя нормально расхренячить авто об стену с разгона или настроить машинку в гаражике (кстати говоря, в меню для «Гаража» отведен отдельный пункт).

Куй с ними!

Всегда твоя, Рашида Икеботовна



10



games.1c.ua

Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГб

Память: 1024 Мб

Видео: 256 Мб

for Window

Геймплей

Раллийность

ОЦЕНКА

Конец классин

SHOCK FORCE

Классика варгейма

Разработчик: Battlefront

www.battlefront.com

Издатель:

Battlefront

www.battlefront.com

Системные требования:

Процессор: 1,8 Память: 1 Гб Видео: 128 Гб







сё хорошее когда-нибудь заканчивается. Теряет свою свежесть, вянет, опадает и тает просто на глазах. Подумать только, четыре года назад игры серии Combat Mission вызывали крики бурной радости и волны фанатских слюней при первом же своём появлении на многострадальном рынке. Настоящие ценители варгеймов играли в них часами, наслаждались изощрённостью игрового процесса. Однако с каждым годом технической революции любителей походовых сражений времён Второй Мировой Войны с использованием плохо прорисованной техники и никакущего звука становилось всё меньше и меньше. Красивая графика и современные мощные «ЛВИЖКИ» СТАЛИ ОСНОВНЫМ критерием при выборе игр для многих геймеров нового тысячелетия.

Но разработчики не сдавались. Продолжая упорно гнуть свою линии, они как могли переделывали свои тактические игры, пытаясь подстроить их, под быстро меняющиеся потребности капризных игроков. Свидетельством их упорства стала Combat Mission: Shock Force, в простонародье известная (хотя лично мне, пока не взял диск в руки, была неизвестна

вообще) как «Линия Фронта: Ближний Восток».

Если взглянуть на этот относительно свежий проект очень вооружённым глазом через оптический прицел, можно заметить разбегающихся в стороны пехотинцев и неоднозначную угловатость техники, бьющую прямо в наш смотрящий глаз. Но, как истинные потомки Саурона, мы всего лишь сморгнём, и продолжим сканирование местности — для трезвого мнения это просто необходимо.

Я долго думал, как оно

...И как-то сразу не придумывалось ничего. Вроде бы и играл в своё время в Combat Mission: Africa Corps, вроде бы даже что-то помню - ан нет, плоховато получается. Слишком уж много всяких пиктограмм, рисунков и каких-то иконок засунули мастера варгейма в свой новый проект. Стал он, конечно, выглядеть чуть солиднее, обзавелся режимом «реал-тайм», но играть в него, похоже, стало ещё сложнее, и что хуже всего, ещё более нудно, чем в предыдущие игры серии. А всё потому, что есть у этого проекта множество конкурентов, для которых режим «в реальном времени» является естественным и основным, и в которых также неплохо проработаны всякие ПХ и авиаудары со спецдесантами.

Ах, да, простите, чуть не за-

был - варгейм от Battlefront уже не сможет перенести нас во Вторую Мировую Войну теперь мы будем расхлёбывать конфликт на Ближнем Востоке между США и Сирией. Надеюсь, объяснять, кто самый крутой, а кто будет сопротивляться только для вида, не нужно? Вот и славно, а то мне не хочется зря время тратить. Тем более что рассказывать про игру особо нечего - в тактическом плане всё как обычно супер-класс, а вот в плане разумного подхода к созданию геймы тут уже потяжелее будет. Баланса нет, нормального меню нет, нормальной прорисовки нет. нормального геймплея тоже нет. Лично мне американо-сирийская война в угловатом стиле не очень понравилась, хотя тактики и стратегии я люблю побольше шутеров. Но, блин, сколько людей, столько и мнений - я больше чем уверен, что у этой игрулины УЖЕ есть куча фанатов, слёзно молящаяся на коробочку от заветного компакт-диска. Вот только я к ним не принадлежу.

жЫвотное

Геймплей Графика

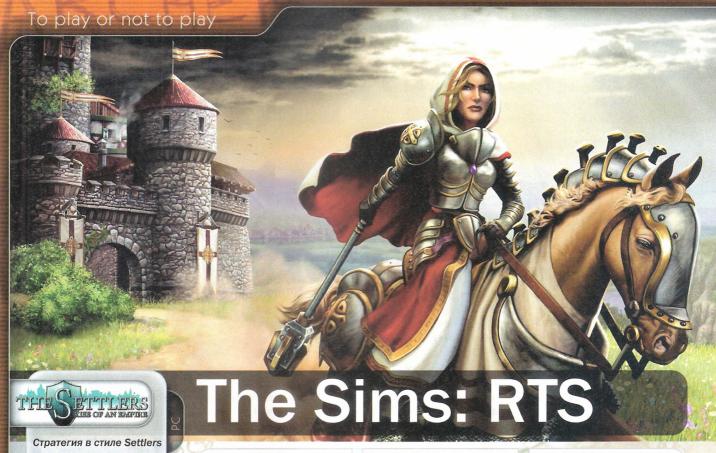
ОЦЕНКА











thesettlers.us.ubi.com
Разработчик: Blue Byte

Разработчик: Blue Byte
Издатель: Ubisoft
www.ubi.com

Издатель у нас: «Одиссей» www.odyssey.od.ua

Системные требования: Процессор: 1,8 ГГц

Память: 512 Мб Видео: 256 Мб

гогла разработчики начинают думать, руководствуясь не эмоциями, а какими-то глупыми бумазями типа маркетинговых исследований и статистикой, для геймеров это заканчивается плачевно. В очередной раз мы получили подтверждение этой теории, когда немцы из Blue Byte, известные замечательным сериалом The Settlers, самостоятельно решили за нас, какими должны быть «Поселенцы». И решили, нужно сказать, не очень правильно.

Все правильно, но все неправильно

В новой игре нет рубилова Settlers V (игра абсолютно не следовала традициям серии), занудства Settlers II (игра хороша, но уже хочется чего-то новенько) и глюков Settlers III (помнится, в ней сталелитейный завод выпускал хрюшек, вследствие чего выпуск оружия был невозможен). Больше внимания уделено жителям и их капризам (правда, желания их иногда очень глупы и шаблонны). Отличная графика, смена дня и ночи, а также сезонные изменения погоды - казалось бы, чего еще нужно для полного счастья?

Самую малость – нормальную разветвленную экономическую систему, известную нам по старым «Поселенцам»! Увы, она обрела вечный покой. Буй с ней, земля ей пухом!

Для получения большинства ресурсов достаточно лишь одного, максимум - двух зданий. Лишь редкие полезности требуют длинных цепочек, выстроенных из множества домиков. Помимо стандартных еды, стройматериалов, ди инструментов в списке вещей первой необходимости появились вещи обихода, необходимые жителям вашего поселения: швабры, одежда, всякие ненужные приблуды для дома типа петушка на крыше. Подобные вещи повышают уровень счастья населения, а вместе с тем и рейтинг города, очень необходимый для успешного развития. Другими словами, толковая экономика, как это ни грустно осознавать, перешла на второй план. Прежде всего необходимо удовлетворить запросы населения, будь то еда, защищенность, хорошие условия для жизни или, простите, швабры в каждый дом.

«База» теперь развивается быстрее, но от этого игре только

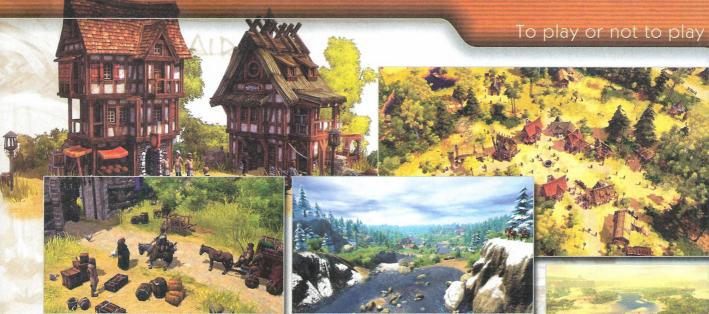
хуже. Любой, даже самый безмозглый градостроитель, должен очень постараться, чтобы развить селение, неспособное себя обеспечить. Даже если у него нет нормальных условий (неважный климат, неплодотворная земля, малое количество ресурсов в округе), ему никто не мешает повысить налоги, собрать дань с населения и закупить все необходимое у другого игрока.

Кстати о климате. Данное нововведение, пожалуй, самая интересная фишка Rise of an **Empire. В зависимости от того,** где вас высадит хитрый компьютер - на севере, в жаркой засухе или в нормальной климатической зоне - вы по-разному будете вести экономику. Естественно, что на снегу не вырастишь пшеницу, а в пустыне от рыбы можно найти разве что кости. Так что придется следовать естественным человеческим инстинктам и искать, что пожрать, полагаясь на собственную интуицию.

Зима-весна-лето-осень-

Интересно реализована и смена времени года. В период, когда светит солнышко, мож-





но преспокойно выращивать зерно и ловить рыбу. Но вот когда выпадет снег - жрать будет нечего - поэтому необходимо рационально распределять хавчик, чтобы зимой никто не сдох с голодухи. День сменяется ночью очень красиво: вечером жители возвращаются домой, включают свет в своих хижинах и уже через несколько мгновений город засветится множеством огоньков, которые погаснут во время их сна. А наутро все, как обычно, пойдут на работу, и так день за днем. Кстати говоря, особо «зарабатываться» им нельзя, иначе все погрязнут в каждодневной рутине и забудут про такое классное занятие, как продолжение рода. Время от времени нужно устраивать праздники на главной площади, где все будут веселиться, а заодно знакомиться друг с другом, заводить семьи.

Чем лучше развивается город, тем больше ваши жители хотят. Поначалу им достаточно лишь хлеба, да соли. Но потом им подавай хорошее образование, красивую одежку, уютное жилье да развлечений. И побольше-побольше

ше! Дать им желаемое иль нет – выбор за вами, но помните: недовольные жители точно также отнесутся и к вам, когда вы поднимите налоги.

Серьезные разборки в детском садике

Боевые единицы ограничены несколькими типами обычных военных солдат и осадных орудий. Перед нападением на город необходимо разнести в клочья стену, окружающую его. Но воевать здесь — последнее дело. К тому же все происходит само собой, при всем желании задействовать хитрые тактические приемы не удастся.

Здарова, «Поселенец»! А ты ли это?

Безусловно, возвращение к истокам Settlers удалось, но всего лишь на восьмерочку по нашей двенадцатибальной системе. Воевать – особо не повоюешь, да и «Поселенцы» никогда не любили агрессию, бои в Settlers больше приносили эстетическое удовольствие от наблюдения за толкающими друг дружку человечками, нежели радость от победы в би-

тве. Упрощенная экономика возможно и пошла на пользу геймплею – развитие базы в разы проще и быстрее – однако не за то мы любим сериал. Как раз дотошные цепочки из ключевых зданий и постоянная нехватка ресурсов здесь были бы к месту. Социальные заморочки – ублажение собственного же населения и разделение их на статусы – затея интересная, но Вlue Вуте зря уделила внимание именно этому аспекту игры.

Зато наблюдать за всем этим очень весело: графика действительно очень красивая и качественная. Проработана анимация персонажей, их облики (в городе часто встречаются людишки разных социальных прослоек, лица которых также разнятся). Озвучка – прекрасна! Следовательно, у прирожденных экономистов и вояк здесь дел немного, а вот любители от души отдохнуть и понаблюдать за развитием города, не особо вникая вглубь данного процесса, будет чем занять себя. Жаль только, что Rise of an Emріге фанаты серии особо жаловать не будут, увы.

Саныч















Геймплей	10
Графика	12
Озвучка	10
Сюжет	6
Следование традициям	5

ОЦЕНКА



Секретные секреты засекреченных секретарей, ИЛИ ЛЁТНЫЙ ГОРОСКОП



Воздушный боевик

blazing-angels.us.ubi.com/ secretmissions, http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1850

Разработчик:

Ubisoft, <u>www.ubi.com</u> **Издатель:**

«Акелла», www.akella.ru

Рекомендуемые

системные требования: Процессор: Core 2 Duo 6320 / Athlon X2 4000+ Память: 2 Гб Видео: 256 Мб



Альтернатива рулит. Даже во Второй Мировой!

Сулят ли звёзды успех игре Blazing Angels 2. Читаем гороскоп. ©

Водолеи, готовьтесь тушить пламя – разноцветный дым праздника, которым встречает нас игра, скоро сменится копченым дымом войны.

Действие происходит на лётном шоу, где, уже будучи ветераном, наш герой сидит за штурвалом своего самолета. Классная фраза запоминается и настраивает на боевой лад: перед показательным выступлением мы слышим голос ведущего шоу: «Посмотрим, на что еще способен этот старик!». И это здорово стимулирует!

Именно так начинается наш флэшбэк в военное прошлое длиной в 18 миссий. А миссии эти отборные, как *оливки* на

экспорт: здесь нам придется держать оборону Красной площади, морозиться в Арктике, жариться в боях над легендарными пустынными пирамидами, тихушно «пасти» немецкие отряды, тырить секретные материалы и сидеть на «хвосте» у поезда. Правда и тухловатых оливок есть пара штук - разные нелицеприятные задания на время и выносливость: съесть искомое количество вражьих летучек, проколбасить и не убиться в течение определенного количества времени и т.д.

Рыбы упорно молчат о концепции игры. Да, тема альтернативной истории II Мировой уже выкатила на себе немало проектов. Вот и в ВА-2 (в противовес первой части, которая стремилась к достоверности событий) разрабатывается миф о том, что фашистская Германия тайно занималась разработкой ОМП (оружия массового поражения) и секретной военной техники (кому интересно, ищите книгу Вальтера Шика и Ингольфа Мейера «Секретные проекты истребителей Люфтваффе»).

Фашистские ассы должны были стать непобедимыми машинами уничтожения. А значит и у США (ну а у кого же еще) для них был припасен в рукаве козырный валет в виде элитного подразделения летчиков. Собственно за них и играем.

Овны настригли с себя не просто мешок овчинки, достойной выделки, а настоящее Золотое Руно. Графика игры поражает: красивые леса, поля и реки, города, восхитительное небо, натуральные облака и безумно красивые летучки. Смотрится всё замечательно как с высоты птичьего полета, так и при полном приближении к земле. Нет проблем с привычной размазанностью текстур. Однако взрывы после Lost Pla-



net выглядят очень блекло. Да и звук чуть хуже, чем картинка.

Вообще же, здесь нас ждет бесконечный экшен, эдакий «перпетум мобиле» — вечный двигатель, вокруг неизменно стоит жара. Кому понравилось, как герои фильма Star Wars атаковали на лету вражескую цитадель, те «оттянутся» в этой игре по полной программе.

Тельцы, в смысле геймплейные аспекты игры – действительно, по-телецки крепки. Здесь царит тотальный unreal'изм происходящего, даже притом, что дан выбор «аркада/симулятор» (найдите 10 отличий ©)

Близнецы или клоны? Сюжет подается в виде комиксов, что вообще-то порядком поднадоело, но в данном случае номер прокатил. Ну и куда же без тётки (заколебавшая сложностью миссия с поездом).

Раки славны клешнями, а *BA-2* – напарниками. Да-да, это squad-based экшен, то есть командная игра. Правда управлять партнерами толком нельзя, да и авторы не потрудились наделить их характерами, потому отношение к «веселой троице летунов» пренебрежительное.

Аьвы воздушных морей блещут разнообразием. Всего в игре около пяти десятков различных видов летательных аппаратов с возможностью апгрейда на вырученные от залихватского прохождения очки. Правда не ждите от них двух вещей: разнообразной прокачки и крутой физики поведения.

Асвы восторженно рукоплещут и бросают чепчики вверх – прокачанный по-полной самолет с тяжелым вооружением и броней – гроза всего враждебного. Любителям хардкора лучше не апргейдиться. Вот поставите вы ракеты, и играть станет на порядок легче. Оно вам надо? ☺

Не только Девам, но и другим знакам, понравится индикатор загрузки в виде хронометра – мелочь, а поразительная!

Весы уверяют – баланс игры не имеет серьезных перекосов, а прохождение идет по принципу «Основная Задача» – «Дополнительные задачи». Впрочем, чаши весов с точки зрения сложности постоянно колеблются — иногда невозможно пройти какое-то место (уже упомянутый паровоз таки заслуживает 8-этажных эпитетов ®), а иногда можно проскочить весь бой на одном «фьюить!»

и не заметить. Кстати, жать все время «на газ» не прокатит – иногда нужно лететь ме-е-дленно и низко.

Скорпионы жалят наповал в кусючем мультиплейере: одиночка, группа, кооп и несколько других весьма неплохих видов сетевых потасовок.

Стрельцы могут неплохо пострелять в битвах с необычнейшими боссами. Чего только стоит гигантский кабачок дирижабль (рецепт приготовления спросите у Дев ⊚).

Козероги готовы забодать игру из-за ее недочетов. Самый главный — управление. Клава + мышь — плохой выбор, лучше уж оставить только раскладку. Идеал — купить джойстик. Иначе, пройдя миссию, в конце можно въехать в пашню и некрасиво взорваться. Не радуют и чекпойнты.

Астральный вывод:

Вторая часть игры оказалась красочнее, наглее и фантазёристее, чем первая. Перед нами – аркада далеко не на один вечер, сделанная качественно и добротно. Играть в нее не скучно, а с недочетами вполне можно ужиться.

Почётный звездочет -=Napalm=-







Геймплей	10
Графика	11+
Звук	9
Управление	6



Фигня в поддержку

трансформеров Разработчик:

Paspacorчик:
Dream Works
Издатель: Dream Works
Издатель у нас:
«1С Украина»

Системные требования:

Процессор: 1,2 Память: 512 Гб Видео: 128 Гб

games.1c.ua



Геймплей Графика Звук Сюжет

ОЦЕНКА

8

■верен, даже самый последний ламер знает, видел или хотя бы слышал хоть какую-то информацию о трансформерах. Для тех уникумов, кто не шарит даже этого, поясняю - на далёкой-далёкой планете, далеко-далеко в Галактике бушевали роботизированные войны. Большие железные махины со способностью трансформации били друг друга всеми подручными средствами и стреляли из мощных лазеров. И причём не просто били, а били с великой целью - победить ради Куба! Куба, что сотворил всех трансформеров!

Одна группа злых и нехороших роботов называлась Десептиконы, и возглавлял её милашка Мегатрон, а вторая кучка добрых и правильных трансформеров величала себя Автоботами, и лидером у них был Оптимус Прайм. Само собой, что по старой доброй традиции, хорошие навешали плохим люлей и выкинули их с Кибертрона. Но плохие ничего не забыли, и через некоторое время вернулись. Короче говоря бла-бла-бла и всё такое это великое эпическое противостояние было описано в суперкультовом мультсериале «Трансформеры», обыграно в множествах компьютерных игр, отображено в сотнях видах детских игрушек, и в самом финале выведено на большие голубые экраны телевизоров и белые полотна кинотеатров в довольно неплохом фильме с уникальным названием «Трансформеры».

ради трансформации

С учётом того, что финал состоялся в 2007-ом году, и денег заработал не мало, очень жадными сотрудниками компании Dream Works было принято решение, выпустить несколько вспомогательных электронных игр - для заграбастывания лишних вечнозеленых долларов у честных фанатов больших, меняющих формы, роботов. Сказали сделали, первой была игруха от Activision, в которой мы могли побегать почти всеми героями фильма, и на фоне абсолютно отстойного антуража, тупо избивать всех кого не лень. Фигово, верно? Вот и я думаю, что не сильно классно.

Особенно если учесть, что вдогонку к первой металлоло-

мобойке была выпущена вторая шпилка, о которой я собственно и хочу немного написать - Transformers - Creative Studio. Почему немного? Да потому, что говорить тут особо не о чём – игра представляет собой полный набор роликов. картинок, обоев, скриншотов и прочего фан-арта, посвяшенного фильму «Трансформеры». Плюс мини-игры на тему всё него же любимого. Плюс детальное описание каждого робота, и возможность создания «типа своего» комикса (хотя, как это точно делать, я честно сказать, не допёр ©). Плюс набор улыбок от разработчиков. Всё.

Если кому-то ещё до сих пор не всё понятно — объясняю прямым текстом — если ты супер-пупер-друпер фанат трансформеров, то беги за этим диском и играй в мини-игры по определению массы и скорости любимых трансформеров. И времени не теряй! Ну, а если нет, то переверни лист, и читай журнал дальше — разговор об этом фанат-наборе закончен.

жЫвотное

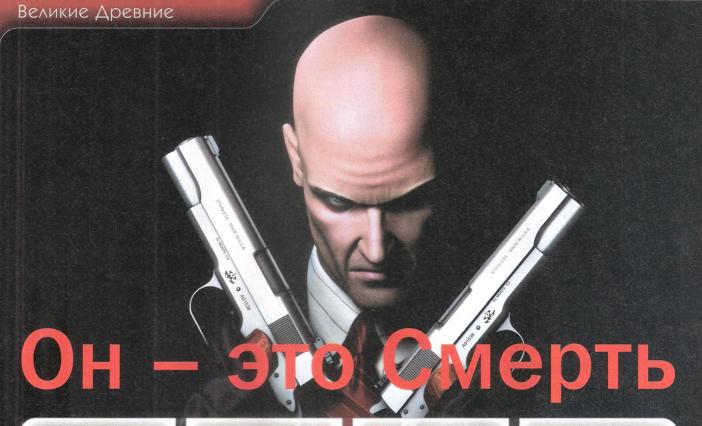
вчора...

сьогодні...

завтра!

TROBECINHO TROPOBY TEXHINY

IN TOMOTHANK



н никогда не знал родительской ласки, и не понимал, что такое – радости детства. Он никогда не был ребёнком, и никогда не испытывал обычной человеческой любви. У него не было привычного людскому уху имени, а его отцами являлись сразу пять человек. Пять ужасных, жестоких преступников. Он был уникален.

Идеальный убийца, выращенный в пробирке после тщательного и жесткого подбора нужных генов. Бескомпромиссный, хитрый, умный, быстрый, сильный киллер, с лысой головой и лилией на рукоятке пистолета. Страшное оружие в грязных руках. Он никогда не ошибался, он всегда выполнял данные ему задания, вне зависимости от их сложности, он всегда был на шаг впереди преследователей. Он был лучшим убийцей ICA (International Contract Agепсу), Агентства, занимающегося уничтожением определённых личностей по сцеп-высокооплачиваемому заказу. Он никогда не создавал лишних проблем. До того момента, пока не задумался о цели своего существования. Пока серьёзно не задумался. Пока не повернул всё вспять. Пока

не пошёл против своих создателей. Пока не начал делать всё по-своему. Его называли Хитмэн, и о нём моя история.

Он не промахивается

Созданный в 2000-ом году датской компанией IO Interactive, главный герой одноимённой игры - лысый, атлетически сложенный, наёмный убийца Hitman, с глазами цвета голубой стали, за несколько дней покорил миллионы геймеров во всём мире. Его стиль, его манеры, его история, его жизнь - стали для многих символом игростроения нового века. Этим и воспользовались хитренькие датчане - не давая пламени интереса к убийце с лилией угаснуть, они регулярно, вплоть до нашего с вами времени подливали масло в огонь. В 2002-ом вышел Hitman 2: Silent Assassin, B 2004ом Hitman: Contracts, и в прошлом 2006-ом году - Hitman: Blood Money. Каждая игра пользовалась хорошим спросом и большой популярностью, и именно поэтому, в будущем 2008-ом году, последовательные парни из IO Interactive планируют выпустить ещё одну, пятую игру серии. Вот только название и сюжет

будущего проекта держатся в таком секрете, что даже сами разработчики не до конца знают, что происходит на их рабочем столе. Гм, ну поживём-увидим, тем более что ждать осталось совсем немного, если конечно пиарщики компании нам грубо не наврали. Ну а пока, если кто-то совершенно случайно не в курсе событий, произошедших с Хитмэном в уже изданных четырёх частях, я кратко передам основные детали, чтобы ты хотя бы немного был готов к приходу «сорок седьмого». Правда, если он действительно придёт, моя информация тебе вряд ли поможет.

Выращенный гениальным подонком, доктором Орт-Мейером, после пятидесяти лет экспериментов, проб и ошибок, Агент 47, или же Хитмэн, стал образом и подобием человека будущего. По мнению Орт-Мейера, конечно же. Обладающий тонким умом, стальными мышцами и отличной реакцией, Агент 47 использовался доктором, исключительно как орудие уничтожения. Помимо заданий Агентства Интернациональных Контрактов, Хитмэн исполнял и личные задания Орт-Мейера, связанные с устра-

нением не угодивших доктору субъектов. Единственным маленьким просчётом гениального негодяя, впоследствии стоившим ему жизни, было наличие у Агента 47 собственного разума - некоего подобия человеческого самосознания, позволяющего ему самому определять правильность тех или иных действий. Именно поэтому он и стал лучшим убийцей, и именно поэтому доктор Орт-Мейер всеми силами стремился создать Агента 48 - клона-убийцу, обладающего всеми боевыми качествами Хитмэна, но абсолютно преданного Орт-Мейеру. Именно на этом тщеславный доктор и погорел - осознавший суть бытия и кошмарность своих поступков, Агент 47 в финальной схватке уничтожает Агентов 48 и своего папочку Орт-Мейера.

После этого Хитмэн пытается отдалиться от всего и поставить крест на своих преступных действиях, уйдя в тень. Но не тут то было — он забыл, но его не забыли. Старые клиенты Агентства, новые враги, таинственные личности — все они тем или иным образом не дают «сорок седьмому» уйти от дел. Он вынужден вновь брать в руки снайперскую

винтовку с удавкой и выполнять заказы. И исполнять их. А потом убивать заказчиков. Или просто уничтожать всех. Или спасать одних, убивая других. Жизнь Хитмэна - замкнутый круг, из которого нет выхода. И очень скоро он сам поймет это. Однако, благодаря исключительному набору генов, эмоции не являются решающим фактором для идеального убийцы. И Хитмэн продолжает убивать, параллельно вынашивая свой план окончательного «ухода» из цивилизованного мира. Вот только когда он произойдёт неизвестно.

Ключевая особенность игр серии - маскировка и мастерское переодевание Хитмэна для успешного выполнения задания, используется генетически созданным убийцей с виртуозным мастерством. Он становится официантом, охранником, бойцом S.W.A.Т. и т.д. и т.п. Чем тише и бесшумнее Хитмэн действует, тем меньше он становиться узнаваем врагами, и тем легче ему выполнять свои миссии. Кроме стандартных ножей и пистолетов. Хитмэн использует всевозможные полручные средства для устранения своих жертв, очень часто выдавая свои убийства за несчастные случаи. Именно поэтому он до сих пор остаётся неуловимым и неузнанным.

Главным помощником, и в некотором роде напарником Хитмэна, является деловая Диана Бернвуд — оператор Агентства. Она помогает Хитмэну, выдавая подсказки ему по радио, направляет его во время заданий, а после краха Агентства во всем помогает «сорок седьмому», и даже спасает ему жизнь. Разработчики постарались сохранить интригу до конца - вплоть до последней части игры Hitman: Blood Money, Диану нельзя было увидеть в лицо она была неким подобием Ангела-Хранителя Агента 47. Её собственная жизнь не раз висела на волоске, но каждый раз Диане каким-то образом удавалось уйти от смерти. Персонаж мисс Бернвуд очень и очень неоднозначен, и я уверен, несмотря на все то, что с ней сделали разработчики до этого времени, в новой игре серии Диане будет отведена одна из главных ролей. Почему я так думаю, не спрашивай - просто предчувствие.

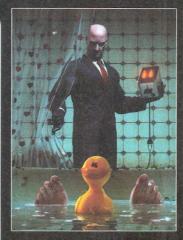
Он в кино

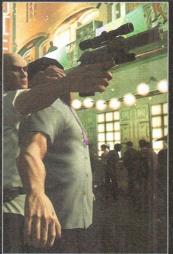
Но следующая игра серии пока только планируется - нет не одного официального прессрелиза, или хотя бы половины скриншота из пятой части похождений Хитмэна. Зато уже в следующем месяце (если не будет очередного переноса) на большие голубые экраны выйдет кинофильм, посвящённый приключениям Агента 47. История сей киноленты с Тимоти Олифантом и Ольгой Куриленко, не так светла и безоблачна как у её успешных игрпрорадительниц. С самого начала из-за отсутствия чёткого сценария и нормального режиссёра (не идиота Уве Болла), на самой идее кинофильма чуть было не поставили крест. Однако, к счастью, ситуация быстро нормализовалась, Люк Бессон выступил продюсером, сценарий написали, режиссёра (Ксавьер Генс) нашли, и дело вроде бы пошло. Но недалеко - встал острый вопрос об исполнителе роли главного героя. Кого только не пророчили на роль лысого с татуировкой на затылке - и Вина Дизеля, и Джэйсона Стэхэма, и ещё парочку отрывных и моторных, но повезло не им. Хотя конечно, изначально предварительная договорённость была таки достигнута с Марком Винсентом (настоящее имя Вина Дизеля), но в последний момент что-то там не сложилось, и хладнокровным Хитмэном стал именно Олифант. Хорошо это или плохо, мы узнаем очень скоро, но пока скажу всем - трейлеры к кинофильму мне понравились безумно, и на слишком молодое лицо Олифанта\Агента 47 (по сравнению с игрой), я могу свободно закрыть глаза. Думаю, и остальные смогут тоже. Так что, одели, строгие костюмчики и ждём! ОН идёт.

В заключение - о НЁМ

Убийца с лилией на рукоятке пистолета уникален. Он не похож на других «идеальных убийц», с пафосом отстреливающих людей сотнями. Нет, он молчалив, он спокоен, он опасен. И его любят за это. А если тебе что-то не нравится, то посмотри сюда, и над всем хорошенько подумай!

жЫвотное













Здоровая нездоровая планета

BORDERLANDS

Action с элементами RPG www.borderlandsthegame.com

Разработчик:

Gearbox Software

www.gearboxsoftware.com

Издатель:

2K Games

www.2kgames.com

Дата выхода: лето 2008

аселение растет такими темпами, что в скором будущем цивилизованное общество начнет активно заселять африканские пустыни и арктические ледники. А что делать - места-то нету и взяться ему неоткуда. Но представьте что будет, если ученые обнаружат планету, где присутствует кислород, сооружают мега-галактический корабль и все человечество разом переселяется в «новый дом»?! Люди станут жить дольше, места хватит для всех с лихвой, никакой тебе засоренности биосферы, никаких токсических отходов. Отличные условия для жизнедеятельности и роста населения, такую планету можно было бы назвать раем на земле. Но вдруг выясняется неожиданное...

Что же именно станет с людьми после глобального ново-

селья, нам поможет узнать компания Gearbox Software и ее супер крутой шутер Вогderlands. После проекта Brothers in Arms, Borderlands - вторая самостоятельная разработка компании, которая на сегодняшний день находится в разработке уже около года. Однако обнародовали информацию о нем только сейчас. Признаюсь, это нечто! Если вы не хотите получить переполнение эмоциями и впоследствии обморок, просто переверните страничку ⊚.

Pandora Tomorrow

И снова о сюжете. Лучшие умы человечества находят где-то на просторах галактики планету под названием Пандора. На ней есть кислород и запасы полезных ископаемых, поэтому ученые

долго не раздумывали и превратили поверхность Земли в галактический корабль. Мега-самолет помог жителям с переездом на новую планету и вскоре они зажили на ней полноценной жизнью. И все бы хорошо, если бы не одно «но».

На самом деле Пандора громадное космическое чудовище тело, которое функционирует по-своему. Здесь не все происходит привычным для нас способом. Так, между временами года на этой планете проходят земные десятилетия. И кто знает, что здесь делается в теплые времена года, ведь заселили планету, когда была зима. С наступлением весны на планете проснулись все агрессивно настроенные животные. Брачный период, понимаете ли, все на нервах, а







тут столько новых и неизвестных живых организмов (людей). Одним словом, коренное население Пандоры в панике.

Первоклассный экшен

Проехать сотни тысяч и пройти десятки километров, выполнить множество квестов, завалить не одну сотню монстров и мутантов, прокачать главного героя, – вот неполный перечень того, что нам предстоит сделать.

Пандора в десятки раз больше Земли, поэтому бродить по всей планете пешком самое натуральное безумство. Квесты и задания беспорядочно разбросаны по разным частям планеты и, чтобы добраться до них, необходим транспорт. Mercedes и BMW остались на грузопассажирском авианосце «Земля». Здесь же придется усмирить эмоции и довольствоваться небольшими ржавыми автомобильчика-

GALA

PCGAMER

ми, с ног до головы оборудованными огнестрельным оружием. Садимся в тачку, и вперед — по бескрайним дорогам, пустыням и длинным пешерам.

Borderlands по своей механике – шутер. Но также, как в «Биошоке» здесь присутствует RPG-составляющая. На протяжении игры нам предлагается прокачивать и всячески развивать персонажа. К сожалению, разработчики об этом пока говорят мало.

Умная генерация

Интересной особенностью Borderlands является наш арсенал. О нем просто невозможно не упомянуть, ибо такого абсолютно никогда не делали. Перечислять оружие я не буду, и вот почему: пушек в игре всего... 500000 единиц. Ничо так, правда? Вот что об этом говорит сам глава Gearbox Software: «Возьмите все пуш-

ки, которые вы видели в современных шутерах за последние десять лет, умножьте их на два, и у нас все равно будет больше». Вы представьте, сколько времени нужно будет потратить, чтобы изучить ВЕСЬ игровой арсенал? И это вовсе не иллюзия, разработчики раскрыли секрет такого успеха. За это отвечает их новая технология, которая самостоятельно генерирует контент в игре. Игра сама выбирает тип патронов, калибр, дуло, внешний вид пушки, дизайн и все остальное. Генерируется все на лету, никаких заранее подготовленных скриптов. Так что проблем C разнообразием оружия не предвидится ©. Причем местность в Borderlands генерируется по такому же принципу. Согласитесь, это очень круто. На словах, но так ли это будет на самом деле? Проверим.

Козырем, среди тонн новизны, являются масштаб и ат-











mobile, po









мосфера Borderlands. Кто бы что ни говорил, но происходящее на экране действительно смотрится зрелищно. Когда вы едете по бескрайней пустыне, отстреливаясь от мародеров, затем где-то сворачиваете в пещеру, там вам встречается гигантское существо и начинает вас преследовать, когда вы посреди ночи как можно тише и быстрее пробираетесь через секретные базы, то экшен на ваших глазах полностью меняется. Это просто неописуемо. Чтобы хоть както понять и представить себе то, что описано в этих строках, нужно хотя бы посмотреть игровой ролик. И поверьте, вы будете в восторге.

Красота требует комп

События в Borderlands носят научно-фантастический характер. При этом во время выполнения практически

каждого квеста, нас ждет понастоящему захватывающий экшен - перестрелки, взрывы, пыль. Выглядит это безобразие безупречно.

Уже сейчас, почти за год до релиза, можно оценить Вогderlands. Это яркая, динамичная, очень красивая игра, которая и в 2008 году будет выглядеть современно. Дизайнеры и Gearbox Software подготовили множество увлекательных локаций, которые абсолютно не похожи друг на друга и таят в себе не один десяток секретов. Мы побываем и в огненно-оранжевых каньонах, и в иссушенных пустынях, и в скользких пещерах, полных тьмы и ужаса. Про инопланетных тварей и вовсе можно промолчать: их много и все в них проработано до мельчайших деталей, взмахи десятиметровыми крыльями просто не дают возможности оторваться от монитора.

В плане физики сейчас очень сложно что-то говорить. Из того, что Gearbox представили публике и прессе, ничего толком вывести нельзя.

Post Scriptum

Несмотря на то, что релиз игры был запланирован на лето 2008 года, Borderlands смотрится молодцом. Замечательная графика, потрясающая анимация, невероятные масштабы, полмиллиона видов оружия, неописуемое действо... Затаив дыхание, будем ждать новых подробностей и известей от Gearbox Software.

Dexter









для абонентов MTC, JEANS, ЕКОТЕЛ, КИЇВСТАР, DJUICE, Мобілич, Beeline, life: ПИ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: [1060] телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

або шефові! Замов для нього будь-який ер абонента ў форматі 80ХХNNNNNNN, даний номер повинен належати МТС, JEANS, EKOTEЛ, life:



Іди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контента для твого телефону!

Тень живет лишь при свете (Ж. Ренар)

BioWare — это знак качества в мире RPG. Вопросы есть? Вопросов нет! ☺



Эффект массы, эффект бабочки



Next-gen-RPG/тактический боевик/фантастика

www.masseffect.bioware.com

Разработчик: BioWare

www.BioWare.com

Состояние: версия для Xbox360 – в печати

Почетный титул: самая ожидаемая RPG



Масса/Объем = (Объем/Масса)⁻¹?

Будущее наступило (кто бы мог подумать)! В XXIII веке открыт феномен загадочной энергии, влияющей на все процессы во Вселенной. Название ему – Mass Effect. Шутки с ним плохи: человечество открыло прямую дорогу тотальной аннигиляции, очередной цикл которой приближается как раз в сюжетное время.

А пока народ не догадывает ся о возможных послед ствиях, происходит поваль ное исследование космоса налаживаются связи с ино планетными расами.

Внимание игры уделено «небесному капитану» корабля «Нормандия» по имени Шепард (его пол, вид и расу выбираете вы в специальном генераторе). Кроме того, можно выбрать прошлос героя (3 варианта).

По сюжету Шепарда ждет сюрприз – секретный спецсовет его конкретно «пасёт». Для почетного принятия в Посвященные, он (она/оно) должен пройти профтестирование: «пойти туда, не знаю куда, принести то, не знаю что».

А если серьезно: есть планет ка, на которой торчит маяк В маяке есть нычка с супер данными. И Шепарду надо из достать. Он слишком поздно просечёт, что никакого мая ка нету, а все это — западня И вернется, чтобы набить морду предателю. И обнаружит, что он убит. Интересно ё-моё. ◎

Сложный выбор ответственной роли

Из толпы соратников к Ше парду прилипает парочка

кренделей, действующих по литературному принципу: «На левом плече сидит чертёнок, на правом — ангелочек, и оба что-то советуют». Это чрезвычайно интересная фича, прямо как Black&White.

Каждый из них будет предъя влять аргументы и контрар гументы, всячески провоци руя вас. К счастью, каждого советчика можно не только выслушать, но и грубо заткнуть в стиле «Shut da f*** ир!». Причем дело может доходить до мордобоя! Да! Теперь не нужно выслушивать длиннющие диалоги (весь трёп озвучен и превосходно синхронизирован с мимикой и жестами).

Но главное — придется ду мать, что делаешь и гово ришь сам! Чисто косметиче ские диалоги — фтопку. Веді здесь, как в культовом «И гря нул гром» Рэя Бредбери иль







в фильмах «Беги, Лола, беги!» и «Пророк»: меняется буквально все, стоит только что-нибудь сделать.

В целом же, выбор {Миротворец} или {Губитель Мира} уже не будет таким полярным, а будет иметь оттенки. Связка «Действие игрока — Реакция NPC и мира» проработана капитально. Отношения местами будут очень напоминать TES4: льстить, угрожать, «давать на лапу», убеждать и т.д. — таково взаимодействие с окружающими. Плюс, как вариант — любовь-морковь с NPC.

Автостопом по Галактикам

В целом, расовое разделение отчасти напоминает обычную космостратегию.

Protheans – как испарились так и появляются в мире

Geth – кибернетические организмы, бывшие рабы, вырвавшие себе победу и переселившиеся куда подальше. В итоге – раса обозленная и постоянно атакующая. Технологично выглядящие Quarians по сути – мусорщики. У Turians по жизни идет война со всеми, при этом раса жестко дисциплинирована и характеризуется масштабностью атак. И это далеко не полный список рас!

Верхом на звезде...

Смысл геймплея заключен в том, чтобы решить, куда двигаться дальше по сюжету: выбрать объект или небесное тело — планету, астероид или оживленную станцию (всего несколько сотен!), и лететь туда. По пути нам встретятся заброшенные миры, корабли-призраки, много странностей и загадок. Причем одна планета может по

цепочке событий стать клю чом к другой. Прилетели на место – высадились с кораб ля и поехали на симпатичном ленинском броневичке ис следовать, атаковать и смываться от не очень дружелюбных обитателей планет.

Для команды предусмотрено три типа специализации: боец, техник и биотик (а точнее, антибиотик ©). Смесь функций всех трех типов позволит добиться редких сочетаний.

Суть бойца ясна, техник приручает механизмы, взламывает сети, перепрограммирует врагов на нашу сторону и занимается техзащитой. Биотик – это тёмный маг, он же темный джедай. Пользуется киберпанковскими имплантантами и месит гравитацию, как тесто.

Кстати о Star Wars – Mass Effect обещает стать KOTOR













DINAMIT

Контент-услуги доступны для абонентов MTC, JEANS, EKOTEЛ, КИЇВСТАР, DJUІСЕ, Мобілич, Beeline, life:) СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛИ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: 1060 Докладніше дивиться список телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

вроби сюрприз другові, коханій людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контента вкажіть F і за ним ромор абонента у форматі 80XXNNNNNN, даний номер повинен належати МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, life:), наприклад: 6100739603 F 80501234567



D780603 HOHHAR CKASKA
EYES HIDARK



































































































Тысяча и одна ночь ожившего далматинца©, или Чего не сделал Rob Zombie

– Все культовые проекты ушли в печать! Нам нужны новые культы!

Napalm

DEAD ISLAND

Survival horror/action http://www.deadislandgame.com

Разработчик: Techland

Дата выхода: 2008 год







Новая DEADовшина

Сhrom'отворцы и «Xpand Rally»-ездуны — компания Тесhland после могучего вестерна Call of Juarez (поэже ставший первым бенчмарком для DX10) заметно взбодрились и возлагают радужную надежду на прелюбопытнейшую игру Dead Island, аргументируя это тем, что грамотных игр от 1 лица про зомби катастрофически не хватает.

Techland – любители звучных ярлыков: свою новую зомбиуминалку они нарекли FPM – First Person Melee (Рукопашка от первого лица). Заманчиво.

Схожести рекоменловано искать в таких вещах, как Condemned и DMoMM (битва подручными средствами) и... как ни странно может прозвучать - Far Cry! Да-да, действие игры произойдет на необычайно красивом острове. Мертвоходячих ампутировали из злобных лабораторий Resident Evil и трансплантировали прямо на курортную рекреацию. Интересная получается взвесь. Подробности - не за горами, а в следующем абзаце.

«Кроши, мочи…» (с) Зомби из S.T.A.L.K.E.R.

Х<mark>оп! А вот и следующий абзац.</mark> А значит – подробности! ©

Герой очухивается на острове. Один, как носок (второй носок традиционно потерялся). Что такое? Еще совсем недавно он вместе с женой летел на отдых. Летел-летел и прилетел. Она куда-то подевалась (и ей в этом кто-то помог).

Зато, чтобы скрасить скуку героя, ему в попутчики выделили немножечко зомби — полный остров! И ощущение «один против всех», нагоняет игроку во все места кучу страху.

Сюжет изначально напоминает Lost, а потом – хоп, и уже не напоминает! ⁽³⁾

Остров твой: куда хочешь, туда и беги, что хочешь, то и делай. Причем быстро — а то зомбусы настигнут и устроят себе ланч.

Авторы гордо заявляют – в плане геймплея нас ждет открытый мир и абсолютно нелинейное прохождение. Поставили цель – как хочешь,

так ее достигаешь. Конечно же, будут направляющие задачи, без которых игрок реально потеряет нить. Но главная цель, по словам, авторов – выжить! Плюс, расхожая нынче замануха: продвижение по игре будет изменять мир острова.

Свобода – это и хорошо, и опасно. Все помнят два ярких примера свободы: S.T.A.L.K.E.R. и Хепиз. И если в первом просторы реализованы вполне достойно, то открытый мир «Ксенуса» – это мир, упавший сам в себя.

Дабы не мучить игрока бесконечными скитаниями по острову, авторы обещают изобилие транспортных средств (еще бы, ведь они собаку съели не только в экшенах, но и в «машинковых» играх). Хотелось бы верить, что эта задумка не попадет под фичекат, как уже к.о.е.-г.д.е. полу-

Каково же будет удивление героя, когда он обнаружит, что зомби – далеко не единственная угроза на острове: имеются и другие «островитяне», которые также борются



за выживание, не гнушаясь никакими средствами.

И самое весёлое: на острове живут «эволюционирующие» зомби (Дарвин и труд – всех перетрут), значительно шустрее и смышленее своих безмозглых сородичей (Preved Left4Dead). И, разумеется, ждем ядрёных боссов!

В общем – трям-здрасьте: в игре намечаются элементы RPG. Это и диалоги с NPC, и побочные квесты, и взаимоотношения с группировками – «враг/друг/еда». Авторы сполна отсмакуют человеческие отношения на грани выживания.

Развернуться будет где — локации по доброй традиции Techland-цев становятся от игры к игре всё милее (движок тот же, что и в CoJ — чего добру пропадать-то?): побережье, пляжи, опустевший гостиничный комплекс, местные поселочки, джунгли и еще несколько спойлерных мест. И везде — они...

... Crashing their brains or removing their heads

(из фильма Shaun of the Dead о способах борьбы с зомби)

Главным достоинством игры обещает стать невиданный доселе уровень драк и глумления над зомби. Аргумент для цензоров более чем железный: зомби не существует, и зомби — зло (хотя их и не существует ©). А зло должно быть наказано.

Инновационная система боя базируется на двух главных постулатах.

Во-первых, авторы разработали не только мощную секторную систему повреждений, но трёхслойные модели врагов: скелет, мышцы, кожные покровы. Зачатки этой технологии мы могли наблюдать в игрушке Vivisector. И на этом фундаменте зиждется возможность визуализации повреждений: режущее – отрежет, быющее – проломит, сломает или размозжит. И всё это в соответствии с классическими энциклопедиями зомбиборцев.

Во-вторых, физическая система и интерактивность окружения будут ориентированы на то, чтобы всё, что попадается под руку, смогло убедить зомби, что вы - не тот, кто ему нужен. Более того, здесь не просто будет подобрать дровеняку, но и спустить на волну зомби какой-нибудь бочонок и посмотреть на весело разлетающиеся во все стороны тушки, или поBioshockовски бахнуть бредущих в воде мозгоедов током, или порадовать их чемнибудь взрывоопасным, а то и гурманскими химикатами. Здесь же ожидается масса пространственных и логических приколов, значительно увеселяющих геймплей.

Насчет AI: казалось бы, чего париться – у зомби интеллекта нет вообще. Но мы ведь с вами помним, что по острову бродит кто-то еще?;)

Да, и еще. Отсутствие мультиплейера не идет долгожительству игры на пользу, но здесь этот минус будет компенсироваться нелинейностью и открытым миром. Посмотрим...

[В общем, я вам так скажу]

Два главных слова для разработчиков на данный момент – «реалистичность» и «выжить».

Эта красочно-тропическая игра будет ориентирована в первую очередь на фанатов творчества зомбических режиссеров Ромеро и Бойла. Ну и всех остальных, кто примкнет к рядам зомбижатвы.

Снесет крышу у игроков, снесет крышу у зомби. Руками игроков...

Читайте мой эпиграф: эта игра вполне достойна того, чтобы занять место в списке ожидаемых игр 2008 года. А почему бы и нет?

P.S. Так чего же не сделал Роб Зомби? Снимая фильмы о династии маньяков, он не снял ни одного фильма про зомби. Ай-яй-яй. ③

Sun is shining! Weather is sweet! (Bob Marley)

Красота-то какая... Лепота... (Иван Грозный)

-=Napalm =-













Extreme Masters: и снова в бой!



Список команд:

3ada, A-gaming, a5,ALL ATTACK, Crimea ProTeam, Dead or Al1ve, DTS GAMING, Energodar-Nikopol, eXplosive, express yourself, Five Elements, free to dominate, HellRaisers, HR.xc6, moralezz, R1A.CAMPUS, Rich.dp.ua

игровые приставки

тел.599-66-12, www.pristavki.com.ua

от уже около месяца национальная киберспортивная арена выглядит, как поле прошедшей битвы. Все вокруг напоминает об еще одном сезоне, уходящем в историю. Иногда в глаза попадаются gosu виртуального мира, озабоченые тренировками. На полу валяются осколки мышек и кнопки от геймпадов, которые вместе с грамотами на стенах воскрешают в памяти самые яркие моменты из прошедшего сезона. И только полная пивная бутылка за столом сосед-



него компьютера в клубе, где еще совсем недавно тренировался величайший из прогеймеров, напоминает о том, что киберспорт это не только сражения и победы, но еще и горечь поражения, когда поверженный спортсмен забывает обо всем, даже о самом святом - о пиве... А ведь сколько их было, тех, чьи выступления на мировой арене обещали светлое будущее отечественному киберспорту? Сколько их ушло, чтобы никогда больше не вернуться? Печально, что тут говорить! Честь им и хвала, успехов в новых начинаниях, и благодарность за вклад в развитее всем нам родного движения. Уходят из киберспорта многообещающие варкрафтеры, квейкеры, анрилеры, покидают арену целые команды по контр-страйку. Только вчера сверкали на небосводе звезды «Мавериков», «Тризов», «КПД», мы помним о Чипе, Терминаторе, Эскимосе, не забываем о Фудесах... Но на небе постоянно зажигаются новые звезды! И нам с вами тоже пора идти своей тропой, ведь,



несмотря на слякоть за окном и чувство апатии, граничащее с депрессивным настроем, у киберспортивной жизни вновь появляется пульс.

Не так давно мы писали об открытие представительства ESL в нашей стране, и уже тогда можно было с полной уверенностью сказать, что данное событие разнообразит нашу киберспортивную жизнь различными турнирами и лигами с внушительными призовыми фондами. Сегодня уже не стоит далеко ходить за подтверждением этих слов. Одним из таких турниров стал Extreme Masters, украинская квалификация которого по дисциплине Counter-Strike 1.6 прошла в днепропетровской ESL-Apene «Campus Media Center» 27 октября.

На турнир зарегистрировались более 26 сильнейших команд со всех уголков нашей страны. К сожалению, многим из них не удалось почтить данное событие своим присутствием (свободные слоты достались другим командам). Несмотря на это, сенсациями тут и не пахло, ведь главные фавориты



Відправ

URBAN C MBAT

00747292

з кодом гри

ap hiton com ua TINEPIN PPKET

2000-JAVA - IFPU BIA

АНІМАЦІЇ ВСІ ПО В Оноп

3ACTABKU BCI TIO

40 KON

В ФОРМАТІ



підході трімко і льно. позиції і останню 234











Вигравай в гонках щоб назбирати















КРАЩА

4000 - A



00747185







00747868



NOKIA 123456









A



NOGAL P DE KOWKA

00747366



80















БЛОНДИНКИ БРЮНЕТКИ ПАРНИ

ШОКОЛАДКИ

ЕЩЕ



00747171

TO BLUETOOTH

NOKIA 4567



NOKIA 34567 SIEMENS 124 AMERIC 456 W 34 O SE 1234 O LG 1234 3D Штурм Зло вирвалося на волю! Тобі доведеться пройти пройти через катакомби Марса аж до самого пекла



00747174

Call of Duty
Hadinau
Deanicruyea rpa
Lir rparmwagu 3a
Lir rparmwagu 45a
Marmwagu 6eaniy
Marmwagu 6eaniy
Lir da 44
Lir





Сапер





00747994















Juiced 3D № 14
Тюнінгуй своє авто Тюнінгуй своє авто і вігравай звання найшвид-шого вуличного гоніщика Лос-Анджелеса



00747889



W RPG

NOKIA 456 SIEMENS 4





SIEMENS 12 23456 (A) 1234 (B) 5E 1234

1234 SE 1234 LG 2



















0 123 SE 1234 BLG 4 0

ВІДПРАВ SMS CYBER НА НОМЕР 7500 ПОПОВНИСЬ 2,5 ГРН НА НОМЕР 7900 ПОПОВНИСЬ 9 ГРН обережи отримане SMS, та заходь по ньому до WAP-Гіпермариету Мобільних Роза ТЕЛЕФОНИ ЯКІ ПІДТРИМЫЮТЬ ДДИЯ-ІГРИ

































TECHNICAL STATE SEGO STOLE 1310. 2003. 3000. 5100. 61

W900, W910, W950, Z75.0 SIEMENS | \$1 C75, C81, CX65, CX70, CX75, M65, M75, M675, S65, S65 \$75, SK65, S.75, SX1, P C85, C72, SL65, P EF81, EL71, S81 S88 € CF75, CPX65, CL75, SF65, SF65/2

\$80, G75, C956, C976, C9

2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7250 2150, 7140, 7140 2150, 7140 2150,

НЕТВИТЕМ У 1803 ЕВА В М.

"НЕТВИТИЯ" У 1801 Для користувания послугами у вас повяемен буль активосамий та настросний WAP. Для огримания гри надішліть її код на визазамий номер. В дотимання гри надішліть її код на визазамий номер. В дотимання дотимання буль на при надішля в 1804 для на при надішля на



NIDKIA 234 SIEMENS 124 O 129





AOUGN















3 10:00 до 18:00 у будні дні). 044-502 01 13

8 039-200-40-30

7 hiton.com.up © 13 SE 1234 © LG 123



00747723

(a) 123 (a) 5E 1234



















не упустили шанс побороться за призовой фонд в 1000 у.е. и слот в он-лайн квалификацию Extreme Masters. День соревнований собрал в Днепропетровске кибератлетов из Киева, Донецка, Днепропетровска, Запорожья, Симферополя, Кривого Рога, Никополя, Энергодара, Днепродзержинска и других городов страны.

Не нужно быть большим предсказателем, чтобы предугадать, кому же все-таки достанется слот в он-лайн квалификацию Extreme Masters. Достаточно лишь быть в курсе последних событий и, если вся живность в лесу останется живой, чемпионы Украины и бронзовые призеры WCG, A-Gaming, своего не упустят. Судьба же остальных призовых мест предположительно должна была быть благосклонной к следующим командам: moralezz (Донецк), eXp (Киев) и HR (Донецко-Днепропетровский клан).

Главные фавориты турнира – киевляне A-Gaming, прибыли на турнир с опозданием. Ребята в Днепр прилетели прямым рейсом из Екатиренбурга, где принимали участие в шоу-матче, но и это факт никак не отразился на исходе турнира. Из общей массы выделялись все те же команды. Могаlezz в кото-



рый раз доказали, что являются волевой командой и порадовали болельщиков эмоциональными играми, в которых не редко, именно благодаря небезрассудной воле к победе, брали верх над противником. Также нельзя оставить без внимания игру на достойном уровне днепропетровских команд R1A.CAMPUS и DTS. Увы, и те, и другие рассчитывали на лучший результат, в связи с чем, после турнира обе команды решили изменить основные составы. Помимо выше упомянутых, плюс в актив можно занести также команде СтетеаРго. Относительно молодая тимка из Симферополя уверенно набирает обороты, и кто его знает, возможно именно их мы вскоре будем видеть в ТОПЗ украинского C-S. Ну и, конечно же, великолепная игра ветеранов HR.xc6 и еХр, о которой ярко говорят их позиции в списке призеров.

Вот так потихоньку возвращается в привычную колею киберспортивная жизнь. После проверки боем, каэсеры уже активно готовятся к отборочным играм на осенний ASUS'y. Киберспортсмены в других дисциплинах изредка покидают свои пристанища, дабы померятся силами с противниками на лан-чемпионатах. Ну, а фифакеры привыкают к новой игре, с каждым матчем забивая все больше и увереннее. Впереди у наших кибератлетов великие триумфы, чует мое сердце зажгут, как никто до них не зажигал. Что тут еще добавишь? До новых триумфов!

Komment:

Свое мнение о турнире высказал капитан серебряных медали стов **HR.J.Hunter**

Не каждый турнир в Днепропетровске привлекает так много внимания, как это случилось с отборочными на EM. На официальном сайте украинской ESL с каждым днем появлялось все больше и больше команд, прошедших онлайн регистрацию на турнир. Судя по разговорам в интернете, ивент должен был быть



очень интересным, поскольку зарегистрированы были все сильные команды страны.

На самом деле, мы планировали отдохнуть эту неделю от counter-strike, по причине того, что Володя «bastaa» уехал на отдых в Египет. Но как только мы осознали серьезность планируемого мероприятия, сразу приступили к тренировкам, взяв в качестве замены друга команды и хорошего игрока Диму «Mobby». Потренироваться нам удалось ни много, ни мало, а только 4 дня. Как и обычно, в нашем днепропетровско-донецком составе тренировки проходили онлайн, с использованием микрофонов и Ventrillo. К последнему дню тренировок мы уже играли достаточно слажено и грамотно, чтобы обыграть украинские топ-команды.

Утром в субботу, по приезду в Сатриз (место проведения отборочных) я был очень удивлен и слегка огорчен, так как присутствовало всего 16 команд. Многие сильные команды из Одессы, Львова, Харькова и Крыма решили не ехать на турнир. Несмотря на это, приехали такие опытные команды как еXplosive и moralezz, а также среднячки DTS и сPro. Фаворитами, как и следовало ожидать, являлись ребята из A-Gaming. Первая наша игра была против неизвестных нам ребят из 5E, с которыми мы легко справились. После, нас ожидали moralezz, которые к тому времени с разгромным счетом выиграли у днепропетровцев DTS на inferno. Нам предстояло играть пике. Игра была очень напряженной! В конечном итоге мы проиграли 26–28 на 4 овертайме. После проигрыша мы вышли на улицу, и тшательно обсудили все минусы нашей игры.

В нижней сетке наша команда встретилась с cPro на dust2, где выиграла 16–10. Следующими были R1A.Campus на inferno – 16–5. В полуфинале нижней сетки предстояло опять играть с moralezz на nuke. В этот раз, осознав свои ошибки, мы легко выиграли 16–4!

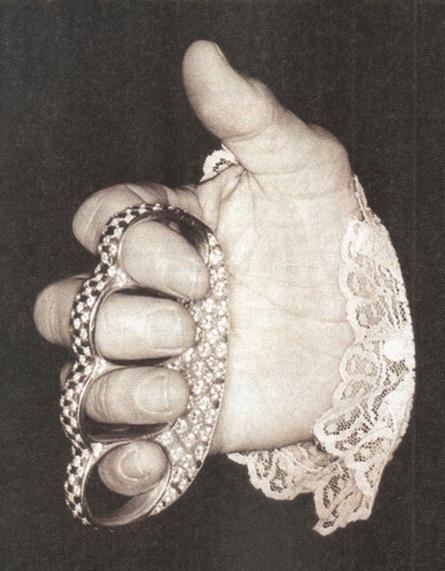
Следующая игра была с киевлянами eXplosive на train. Но, начав за атаку, проигрывали 0-5, после чего собрались и выиграли сторону со счетом 10-5! За защиту мы без особых проблем набрали 6 раундов, отдав всего 3. Конечный итог – 16-8. Это была наша последняя игра на турнире, потому что играть финал мы по ряду причин отказались.

В целом, турнир прошел достаточно четко и слажено. Мне кажется, мы на деле доказали, что являемся сильной командой, готовой бороться за первые места на украинских турнирах

Результаты турнира:

- 1 место A-gaming Слот в 1 квалифкационном этапе EM
- 2 место HR \$400 + грамоты
- 3 место Explosive \$250 + грамоты
- 4 место Moralezz \$150 + грамоты
- 5-8 место по \$50 R1A.CAMPUS, HR.xc6, CremeaPro, DTS

MAGDISH BECCMEPTHA!



Уже в продаже! Спецвыпуск «Криминальные игры»

MIMAAB!



День сурка-рецидивиста, или 13 новелл о детективе Хоппере

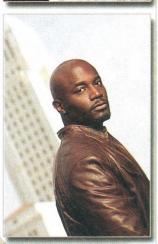
огадывались ли авторы «Дня сурка», что идея зацикленного дня, берущего в плен человека, станет фактором сумасшествия, «промывшим мозг» похлеще «Маtrix» братков Вачовски?

Нет, не догадывались. Они это знали! Таков был их план.

Надо ехать... Завтра будет новый день... (Хоппер)

6:17 Полицейский Бретт Хоппер стряхивает с себя остатки сна, поглядывая на мирно дрыхнущую рядом girlfriend – Риту Шелтон. О том, что произойдет с ним несколькими часами позже, он, разумеется, еще – ни сном, ни духом. Пока. В следующий раз он будет знать, и будет торопиться.





Вы спросите: «WTF?». Объясняю. Хоппера подставят и обвинят в убийстве помощника окружного прокурора Гарза, арестуют, затем он будет похищен из каталажки, и в карьере, в недружелюбной компании среди огромных самосвалов (класс!) его будут настойчиво убеждать признаться в этом самом убийстве. Аргумент: жизнь троих близких ему людей. Точнее, теперь уже двоих... Пока двоих...

Приходит в себя Хоппер в 6:17... Того же самого дня! И теперь, что бы он ни делал, всё начинается снова. 6:17. 6:17. 6:17.

Как и Фил (Билл Мюррей) в Groundhog Day, Хоппер помнит все события «перезагрузочных» дней, что порождает новые и новые идейные находки. Но в отличие от «неубиенного» Фила, Хоппер может вполне реально помереть, что подстегивает напряжение каждого эпизода.

Авторы фильма **Day Break** ухватили идею «сурка» прямо за лапку, окрасив ее в более агрессивные цвета, впрочем, и романтичные нотки тоже сохранив в целости. При этом они же сами иронизируют по поводу идеи дня-ловушки. Получается? Еще как!

Диалог возле трупа: Хоппер: Когда буду здесь завтра, может, успею её спасти... Андреа: ...?! Неожиданные скачки от мышления к тротиловому экшену, сильная игра на эмоциях и привязанностях, переплетение непереплетаемого, неочевидная поначалу «главность» второстепенного, и детали, детали и еще раз детали! Вот чем берет зрителя Day Break. Любое решение героя повлечет за собой далеко не всегда предсказуемые последствия.

Будучи запущенным в оборот в 2006 году, фильм растянулся аж до 2007 без единой заминки в сюжете, без единого раскатывания на 5 серий сцены наливания кофе, без переливания из пустого в порожнее. Просто некогда! Ведь за день Бретту нужно успеть докопаться до еще одной косточки правды, старательно закопанной какими-то собаками.

Рита: Когда я тебя увижу? Хоппер: Завтра...

Заглючивший день оказался ни грамма не скучным. Казалось бы, что хорошего в повторениях одного и того же? Ан нет - авторы грамотно обходят повторы, и на следующий день мы видим новые, ярко дополняющие картину детали. Как Человек-невидимка. подобно проявке фотоснимка, постепенно обретает зримые черты, так и запутанная ветвистая история-расследование, складывается аки совершенно недетская мозаично-паззловая картинка.

При этом Бретт умудряется решать не только свои, но

и чужие проблемы. В итоге оказывается, что каждый из таких «побочных квестов» дает в загребущие руки Хоппера еще один «ключ от всех дверей» к разгадке безумного водоворота событий.

А может всё это — дело рук секты Посвященных, против которых ведется сложное расследование? И причем тут нераскрытое убийство, расследуемое когда-то его отцом — таким же полицейским, как и Хоппер-младший? И что это за харизматичный черный «Крайслер», пасущий его?

Кстати, о квестах. Нам, геймерам, фильм безотвязно напоминает игру с нелинейным прохождением. Каждый раз главгер начинает с одного и того же чекпойнта, пытается поступить как-то иначе, и каждый раз ему приходиться загружаться снова.

Небезосновательно всплывают ассоциации с безумной картиной «Беги, Лола, беги!» и долгоиграющим Prison Break.

А я думал, ты снова сурка обвинишь...
(из разговора Хоппера и Шелтена о причинах происходящего)

Сказать, что Хоппер (актер Taye Diggs) – персонаж харизматичный, значит – ничего не сказать. Что в нем поражает, так это способность сразу взять себя в руки и сгруппироваться. В следующий раз он уже знает, как поступит.







мобильные **Н@ВОСТИ**

Если бы Хоппер был маленьким мальчиком, он бы захныкал и пробормотал: «Мама, можно я еще немножечко посплю? Не хочу в школу! Я в домике...»

Если бы Хоппер был слюнявым слабаком, он бы сполз по стенке и от беспомощности панически обхватил бы бренную голову хилыми руками.

Если бы, да кабы. Хоппер – это Хоппер, ему некогда тормозить: нужно еще успеть показать невидимым врагам, сколько кусков мыла получается из взрослого человека (согласно учению Чака Поланика, «Бойцовский клуб»). И ради спасения близких ему ничего не стоит пойти даже на крайние меры...

Возникает вопрос: куда торопиться, ведь завтра все повторится вновь и можно методично отработать все варианты? Ближе к середине фильма Хоппер озвучивает ответ: если завтра всё прекратится, если день перестанет повторяться и он не успеет ничего сделать? Вот так-то.

В фильме попросту нет скучных и неинтересных персон. Подруга главгера Рита – существо нежное и воздушное – медсестра, готовая вылечить всех собачек в округе.

Поэтому весь фильм ее жалко. Её «бывший» — скотина Чед Шелтен — это вообще сущее наслаждение для зрителя. Постоянно копая под Хоппера, он многогранен в своей отрицательности, как стручок перца. Даже такие мелькающие герои, как ядреная парочка из «Крайслера», смотрятся ничуть не менее колоритно, чем Джей и Молчаливый Боб.

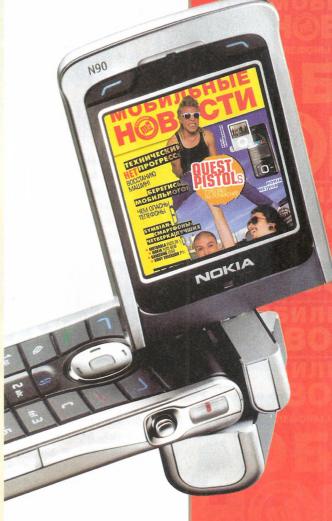
Фильм произвел фурор на ведущем западном канале ABC. Успех, сравнимый с успехом Lost, и слава, близкая к славе «Побега из тюрьмы». Day Break никуда не растянулся. Он является одним из самых компактных и насыщенных многосерийников на сегодняшний день.

К просмотру – пренепременнейше!

-=Napalm=-

Меня зовут детектив Бретт Хоппер. И это – день, который меняет всё...







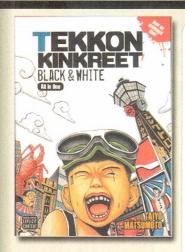








Железобетон да и только



Что такое Город?

Он большой, огромный, просто гигантский. Днем его можно проехать вдоль за три часа. а поперек за все четыре столько в нем машин. В центре Города бетонные коробки, растущие как на дрожжах; в сотнях витрин отражаются лица зевак, в основном иногородних, не местных. Они со священным трепетом смотрят на шестизначные ценники, морщатся от яркой иллюминации, и хотят жить где-то здесь, но. **УЧИТЫВАЯ ЦЕНЫ НА ЖИЛЬЕ - ЭТО** самая далекая мечта в их жизни. На карте Город похож на огромного спрута, растянувшего щупальца в стороны и обхватившего землю вокруг себя с безмолвным криком «Моё!». Имя этого Города - Киев, и я в нем живу, сколько себя помню.

Со времен Вавилона и его Вавилонской башни города на

чали поражать воображение людей. Сейчас они все больше превращаются в настоякаменные джунгли. Джунгли, в которых вместо гигантских деревьев - небоскребы, вместо лиан - сети проводов, вместо нор - канализация и подземка. Люди в таком месте кажутся ворошащимися кучами муравьев, которые бегут - каждый по своим делам. В джунглях есть тигры и львы, в городах - мафиози, бандиты и их приспешники. Мелкие банды подростков ничто против них так, кричащие обезьяны. Но у любых джунглей, как и у любого леса, есть свои духи покровители. Они конечно хорошие, но стоит злу выползти из ямы, эти духи вполне могут обнажить клыки. А так они практически никем не вилимы, и зовут их: Белый и Черный. Они живут в железобетонном Городе Чудес. Они его

покровители. Они бездомные дети, которые гасают по крышам и воруют еду, обходят свои владения и до смерти могут напугать чужаков, посягнувших на их территорию. Они ночуют в брошенной машине, играют и любят мечтать, особенно Белый. Это потому, что он младше. Они настолько срослись с Городом Чудес, его ржавыми детскими площадками, сотнями реклам и плакатов, что чувствуют его насквозь. Коты - так они себя называют. Никто не может понять, кто же такие Коты на самом деле, возможно, поэтому их боятся все - от мелких бродяжек, до крупных мафиози. Духов джунглей стоит бояться - иначе можно не дожить до утра. Как показывает опыт, именно так и происходит с теми, кто подумал, что Город - принадлежит только ему. И таких героев по ходу сюжета будет несколь-



ко. Оригинал данной истории принадлежит мангаке — Тайо Мацумото, который успешно издавал свою мангу «Белый и Черный» в 1993—1994 годах.

Забавная штука - жизнь

Майкл Ариас - первый американец (и иностранец вообще), которому доверили выступить в роли режиссера полнометражного аниме в Японии. Обычно этот пост занимают сугубо японцы. Чтобы добиться такой высокой чести, бедному Майклу пришлось сначала поработать на Джеймса Кэмерона (фильмы «Титаник», «Бездна», «Терминатор», «Чужие», «Правдивая ложь»), а потом 15 лет прожить в Японии и приложить руку к целому перечню хитовых аниме. (А японцы продолжали делать вид, что его не слышат и не видят. Приходилось голодать.)

«Аниматрица» (2003) – анимепроект относящийся к миру трилогии «Матрица», который Вачовски доверили рисовать японцам, прославил имя Ариаса в рядах продюсеров и на родине в США. Поймите правильно: маститые дядьки Голливуда, снимающие мегаблокбастеры, до сих пор не могут понять, как аниме-индустрия Японии в год зарабатывает столько же, если не больше, чем они. Комплексуют америкосы – жаба их да-

вит, что онимэ и хентай придумали не в США... Так вот, именно благодаря «Аниматрице» Майкл сработался и выпил не одну рюмку саке с сумасшедшими аниматорами из «Студии 4С». Собственно, поедая с ними рыбу фугу в одной из забегаловок, он понял, что есть все шансы оказаться на том свете, и решил выдать свою сокровенную тайну. Тайну о том, что еще в 1995 году Ариас так вдохновился мангой «Белый и Черный», что нарисовал сам 30-секундный мультик на эту тему.

- Вау! - сказал на это вечно пъяный и вечно молодой Коджи Моримото (мне не попадалось ни одного интервью, где Моримото выглядит или говорит трезво), - Знаешь что, Майкл - а ведь у меня не менее буйная и обкуренная фантазия, чем у тебя!

И выпив еще по три рюмки саке они вдвоем нарисовали целый промо-ролик под названием Tekkon CG. Во время этого загадочного процесса америкос Ариес чистосердечно признался, что у него есть софт для рендеринга компьютерной графики в анимации, который он тайно писал на протяжении последних 7 лет для корейцев. Поэтому они опробовали и эти волшебные грибы возможности. Это помогло - посмотрев полнометражку, вы вряд ли скажете, что там

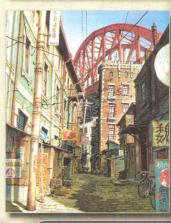
80% компьютерной графики, замаскированной под рисованную анимацию. Таких фонов вы больше не увидите нигде: они просто гиперреалистичны - никаких серых пятен, все как в жизни - разноцветные урны и плакаты, обшарпанные стены, проржавевший крашенный металл - это улицы настоящего Города. Таких бэков в этом аниме сотни, если не тысячи. Майкл не отрицает, что большое влияние на него при создании «Железобетона» оказал остросоциальный фильм «Город Бога» (2002), в котором также главные герои - дети, которые ведут борьбу за жизнь на улице с помощью оружия и насилия. Само аниме является как бы сплавом каких-то кинематографических идей Запада и культуры Востока, в частности Японии. Авторы подчеркивают, что действие картины происходит в вымышленной реальности, похожей на нашу, с элементами научной фантастики и духом 70-х годов Это аниме предназначено однозначно не для детей, так как довольно много сцен насилия, и что особо щемит сердце зрителя - насилия над детьми.

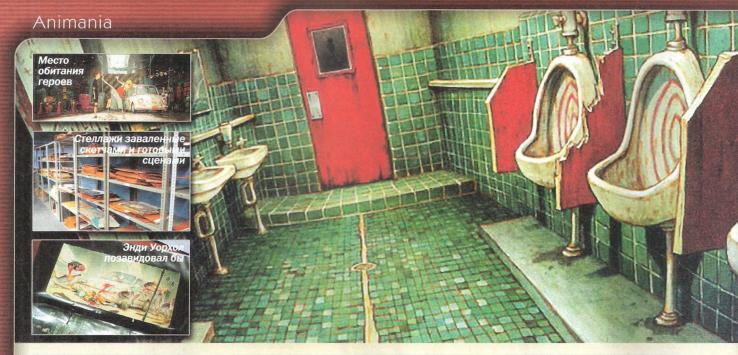
Тем не менее, сюжет построен динамично: экшен — сцены равномерно переплетаются со спокойными настроенческими эпизодами и диалогами. Напряжение сюжета достигает апогея под конец



















фильма, когда все становиться совсем страшно и запутанно. Нельзя сказать, что есть проходные герои, виртуозно раскрываются при помощи различных конфликтов характеры почти всех персонажей. Одна, две сцены и мы понимаем - что тут парень храбриться, матеря якудзу, тут - он делает в штаны от страха, а на самом деле хватает полсекундной заключительной сцены, чтобы понять - он просто маменькин сынок, который решил «покорить» столицу, да только руки коротки оказались. Таким же образом режиссер покажет как внешнюю «личину» персонажей, так и вывернет их наизнанку раскрыв слабые стороны ранимой души. И все это не смотря на «корявую» моримотовскую анимацию и прорисовку персонажей, которые никаким боком не вписываются в «большеглазые» стандарты Страны Восходящего Солнца. Конечно, это аниме проще причислить к арт-хаусу, чем к обычному ширпотребу. На то тут вам и Моримото и «Студия 4C», не раз и не два прославившаяся нестандартным подходом анимации и сюжетов.

Секреты аниматоров

Оригинальные рисунки и бэки нарисованны обычными постерными красками на обычной бумаге, но самое главное, КАК они нарисованы. Такое впечатление, что над каждым корпела как минимум армия китайцев, столько там деталей. Конечно, детали собирали «с натуры» - аниматоры фотографировали улицы во время своих обедов. Дабы не запутаться в расположении районов и мест, где бродят главные герои, художники возвращались к оригинальной манге и рисункам Города сверху. Кроме этого самым сложным моментом для аниматоров было учитывать освещение городских кварталов, ведь оно в разное время дня - абсолютно разное!

Размер рисунков изначально был выбран в пропорции подходящей для формата экранов в кинотеатрах.

Сцены, где якудза напивается в алом баре, а на стенах – сотни человеческих глаз, нет в оригинальной манге. Ее придумал и нарисовал артдиректор Кимура.

Дизайнер песонажей Шоуджиро Нишими придумал целый ряд «правил» для Белого и Черного: их реакции, характерные позы, движения, привычки. И заставил остальных соблюдать все это! Правда, хронический насморк Белый приобрел еще в манге.

Обычно сториборды собственноручно рисует в хронологическом порядке режиссер. Таким образом работает Миядзаки и многие другие. В данном случае, чтобы сократить время работы, сценарий поделили на 3 части и отдали трем разным людям. Процесс, конечно, контролировали, особенно эмоции персонажей в каждой сцене.

Над этим аниме работала команда из 30 аниматоров, сам фильм был разбит на 1538 отдельных сцен. Поэтому, чтобы не запутаться, законченные сцены вычеркивались красным цветом.

Когда британский электронный дуэт Plaid увидели саму анимацию, они закрылись в студии и решили заново переделать все оранжировки. На последней неделе работы они спали в студии звукозаписи на раскладушках.

«Железобетон» выиграл несколько престижных наград на международных конкурсах в 2006 году, в том числе он был назван фильмом №1 2006 года по версии самого крутого музея Нью-Йорка — музея «Современного искусства», и целого ряда кинематографических и анимационных журналов. Так что, если вы хотите причислить себя к ценителям артхаусной анимации, не колеблясь, попробуйте «Железобетон» на вкус.

Happyness

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА НА «ШПИЛЬ!» 2006–2007!

Спецвыпуски шпиль! шпиль! все о вре	шпиль!	шпиль!	шпиль	шпильь	шпиль!	шпильь	EDITOR AS SOLUTION OF THE SECOND OF THE SECO
	BOS TIPARA	№1'2007	№2'2007	№3'2007	№4'2007	№5'2007	№6'2007
№4'2006 №5'2006 №6'2006 №1'2007	№2'2007	с диском 6 грн.					
11 грн. 11 грн. 11 грн.	11 грн.	без диска 4 грн.	без диска 4 грн.	без диска 4 грн.	без диска 4 грн.	без диска 4 грн.	без диска 4 грн.
Чтобы подписаться: 1. Отметь те журналы, которые хочешь приобрести, подсчитай общую сумму — внеси ее в графу «Общая стоимость выбранных журналов». 2. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819		бранных жу					
3. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», ул. Половецкая, 3/42, г. Киев, 04107	ефона (с код	ом)					
4. Если есть вопросы, звони: (044) 495-14-00(01) Для приобретения номеров за прошлые месяцы, обязательно пере							звоните,

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА НА 2008 ГОД ОТКРЫТА!

Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

в именном конверте по всем регионам Украины.

Редакционная годовая подписка возможна

с любого месяца (например, с октября 2007 года

по сентябрь 2008 года)

пер	ратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: <u>овый</u> – квитанцию на оплату (и оплатить ее), <u>второй</u> – ставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!	000 «Декабрь» 04107, Украина, г. Киев, ул. Половецкая, 3/4 Р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» в г. Киев										
	Выберите издания, которые хотите получать.		МФО	320735	код О	ΚП	0 3026	2819				
	Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».		Счет №555 от « 1 »						» октября 2007			
	Заполните строку: «Всего к оплате» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «65 грн 04 коп»,	Плательщик:										
	а ниже — «шестьдесят пять грн. четыре коп.». Если вы выбрали несколько изданий, то просуммируйте цены подписки и впишите общую сумму.	Издание	Начало подписки		Окончание подписки		Количество комплектов					
	Оплатите В ЛЮБОМ КОММЕРЧЕСКОМ БАНКЕ необходимую	Шпиль!		Декабрь 2008		1				65.04		
	сумму из счета № 555, внеся в строку « Плательщик» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.	Шпиль! С диском	Январь 2008			1		7	115.68			
	Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом банке Украины,	Шпиль! Спецвыпуск					1			73.02		
	юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).				В	сег	о к опл	ате:				
	Для получения именного счета, перезвоните, пожалуйста, Малышевой С.С. по приведенным ниже телефонам. Для получения журнала ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАПОЛНИТЕ ЛИСТ ДОСТАВКИ и пришлите его в редакцию:	Всего к оплате:коп. (без НДС* * НДС на отечественные периодические издания не начисляется Внимание: счет действителен до 15.12.07.										
	по адресу: ИД «Комиздат» (Малышевой Светлане Станиславовне), ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080	Менеджер по подписке С.С. Малышева Лист доставки №555										
	по факсу: (044) 390-77-50, по электронной почте: podpiska@comizdat.com	Плательщик: Кол. комплект.:										
	Стоимость подписки на год:	податио				_		11/	T.			
	«Шпиль!» – 65,04 грн. (доставка включена в стоимость подписки)	Подписной	1 11 1	II IV	V VI	\ \ \	/II VIII	IX	X	(XI	XI	
	«Шпиль! С диском DVD» – 115,68 грн. (доставка включена	период:	x x 2	x x	x x	,	x x	х	х	X	х	
	в стоимость подписки) «Шпиль! Спецвыпуск» – 73,08 грн. (доставка включена в стоимость подписки)	Получатель (Наименов	зание органи	зации/Ф	ИО) _				_			
	всем вопросам по подписке и приобретению ретрономеров ращаться к менеджеру по подписке Малышевой С.С.:	ФИО контактного лица	ı						_			
	44) 390-77-50, 495-14-00, 495-14-01, (067) 446-75-66	Адрес доставки:										
(04		Индекс		Обл	асть _							
	Гарантированная доставка журнала происходит	Dexe		F	_							

____Город ____

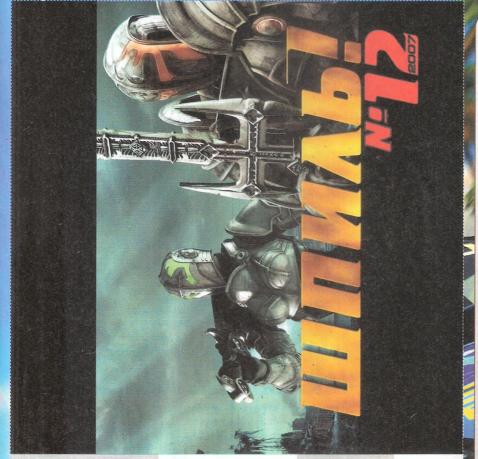
www

___Моб. тел. ___

_____Дом _____ оф./кв. _____ Корп.

Факс

На нашем диске!



Друзья и «зе бест френды»!

Конец года оказался просто невменяемым на разного рода хиты и мега-геймы. Посудите сами: только в этом номере журнала вы найдете целый пакет отличных игр разных жанров! К примеру, тот самый «Ведьмак» - мы никак не могли удержаться, чтоб вольготно не разместить его на 6 страницах. И так со всеми этими супер-продуктами игровой индустрии. Да, жизнь становится тяжелее: игры занимают уже по полному двухслойному DVD. В «распакованном» и установленном виде представляют собой ужас для владельцев ноутбуков с их то «винтиками» на 60-80, а при летной погоде - 100 Гб, и требуют себе (страшно сказать!) порой от 1 Гб оперативки (это если у вас на этих 60-80 Гб живет зверушка по имени Windows Vista). И игры эти могут просто убить вас, поглотив на недели с потрохами. Так сталось с Call of Duty 4, Hellgate: London, Crysis и, думается, до конца года это произойдет еще раз или пару раз.

Не судите нас строго, но мы не смогли удержаться, чтоб не описать все стороны игрового процесса в этих мега-хитах, и посему вы сможете почитать про них в следующем, январском номере, который увидит свет уже меньше чем через месяц — за неделю до нового года. И долгими зимними вечерами, кто в каникулы, кто во время сессии или новогодних выходных, вы будете играть в неповторимые мега-игры, вдохновленные нашими одами этим проектам.

Зима обещает быть незабываемой! С наступающим 2008 годом вас! И, как говорил один чемпион по Quake, «чистой плазмы вам и ясных целей»!

Редакция «Шпиль!»

зидеоролики:

Assasin's Creed Beowulf

Kane & Lynch Dead Man My Horse and Me Need for Speed ProStreet

OGHOBACHI TimeShift

Восточный Фронт: Крах Анненербе ВТВ2: Братья по оружию

Iporpammei

Haбор программ на каждый день от журнала PC World

leed for Speed: ProStreet

lellgate: London

Empire Earth III

ainkiller: Overdose

Інструкція для замовлення

- Поліфонічні мелодії: для замовлення відправ SMS-
- выводомления з кодом мелодії на номер 10659

 Регатоми (МРЗ): для замовлення відправ SMS-новідомлення з кодом реалгочу на номер 10899

 Томи для дзвінка: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тому на номер 10659
- ▶ Тони для SMS: для замовлення відправ SMS-повідом-лення з кодом тону на номер 10659
 ▶ Преміум-Ігри: для замовлення відправ SMS-повідом-лення з кодом гри на номер 5599
 ▶ Јача-Ігри: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гли на номер 10899

6300

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10659**— 5 грн. з ПДВ, **10899**— 9 грн. з ПДВ, **5599**— 15 грн. з ПДВ. Отримання— безкоштовно.

БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ



усіх національних GSM-операторів

ПРЕМІУМ-ІГРИ



LMOUW





CALL OF DUTY 4



д 19278178

M81; Nokia: 6230i, 8800 Sirocco; Siemens SK65, M75, C75, CX75, CXV70, SP65, ME75, S75 n: W200i, Z310i, K500i, Z500i, Z520i, K510i

20f (G210, KG225 3320, G380, F3000, M6100, C3600, KG245 8, RAZR V3, V6 maxo 8, RAZR V3, U6 PEBL, V360, L7, RAZR V3(R Z3, W510; Naklar 7500 Prism, R600 Luna 70, 6280, 7370, 6131, G233, 7390, 5300

, V235 C380, V180, V220, C390 V300, V600, V620, V535, V500, V635 O, N76, E65, B110 Navigator, E51, E120 classic

classic, 3110 classic, 2630, 3500 classic, 6060, 7360, 6103, 6125, 6070, 5500 SPORT,

3220, 7260, 6020, 6021, 6822, 6030, 51401





код 19277878

0100, X820 X120, C200, C200N, X140, C230, C210, C130, C240 E700, E800, E820, E100, E330, E630, X460, E810



Для отримання WAP-послуг необхідно активувати та налаштувати WAP. Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на www.fishka.ua, повний каталог cepsicis на wap.fishka.ua 10659 ΠΟΛΙΜΕΛΟΔΙΪ

Last Christmas George Michael 59067278
 Cherom белым
 Повалий и Басков
 59626378

 All I want for Christmas is you
 Mariah Carey
 59067178

 Внатуре
 Потап и Настя Каменских
 59626978

What I wan Bob Sinclar 59624078

V-Label 59624578 Baby when the light David Guetta 59623778 James Blunt 59614678 1973

Barracuda Fergie 59619478 Linkin Park 59614178 What I've done

Втома Хлопці-олігарх Скрябін 59627178 Dj Timo 59626178 The robots

Kanye West 59625878 Stronger Cepera feat. Azad 59614978 2 Kaiser The Chemical Brothers 59611878

Голубые глаза Mr. Credo 59619078 10899 РЕАЛТОНИ (МРЗ)

World Christmas

Потап и Настя Каменских 75032878 Внатуре Ты хотела Виталий Козловский 75031978

На обратной стороне луны (remix) Марта Пупсик VovaZiL'vova feat, Тина Кароль

Мечты Umbrella Jumpstarz 75019478

Скрябін 75033078 Хлопці-олігархи Все будет офигенно Питерская Гарик Кричевский 75004078

Диверсанты 6698478 Брегитесь мальчики Это бывает с каждым Бондарчук 6698378 Я лучшая Ассия Ахат 6699278

Trilogie ATB 75020678 Чай Вдвоем и Полякова 75002178 Обними меня

Валерий Меладзе 75001378 Параллельные Мумий Тролль 6694878 Ядовитая звезда Me haces falta Jennifer Lopez 6624278

НОВОРІЧНІ ТОНИ ДЛЯ ДЗВІНКА

LARSON 75001478

R OTE MOZSA I

Мороз - красный нос, Снежная Королева звонит! 170026678 Уже хватит репетировать Новый Год 170036578 Тебе звонит Дед Маразм и Придурочка! 170023878 В праздник Новый Год никто трубку не берет! 170026078 Сейчас мы вам устроим! Мэри клизмаз! 170025878

10659 новорічні тони для sms

Дед Мороз принес из лесу полну гору SMSy 170002378 Фам снова шифровка от Деда Мороза 170002478 С Новым Годом сквозь буран поздравляет вас друган 170002078 Вам SMS от Санта Клауса 170002278 С Новым Годом с Колымы поздравленья шлют кенты 170002178 Желаю сегодня много праздничных SMS Получите праздничное SMS, распишитесь 170075178 Лови праздничную SMSку Тебе пришло SMS с поздравлением

10899 JAVA-IГРИ

АЖАЕШ ЗНАТИ БІЛЬШЕ

од 19278978

КУКУКСУМУСУ АБРАКАДА<u>БР</u>А

код 19278778

Wushu







tel: 0T 756, 0T 557; LG: F2100, C2200, F1200, C3400, C3320, C3380, 5100, C3600, KG245: Nokia: 7600: Samsuno: D720: Siemens: SK1.

C1150, KG210, KG225, KG225, KRZR, KR, ARZR, VR, VG maxx; Nokia: E90, 5700, A78, E65, E51, e120 classic, A71, K73, E50, N93, 6250, N93, W9000, W9001 W9001 W9001 KR, E398, RASZ V3, UG PEBI, V360, L7, RAZR V3I, SLVR L76, 3, M513

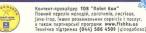
V535, V500, V635 555, 5610, 6267, 6270, 6280, 7370 5300; Samsung: E840, D900i, U600 1830, D900, D840

500, E570, E790 1 P510. E710, E300, E350E, E350, X810. E360, E37 50 : E700, E800, E820, E100, E330, E630, X460, X640, E810

 Δ ля абонентів усіх національних GSM-операторів





















уяви неймовірну реальність

Швидкість. Жага до неї змушує різати воду, утворюючи піну. Вітер в обличчя. Запах хвиль. Кермо. Все у твоїх руках. Поринь у неймовірну реальність з високошвидкісними моніторами від **Samsung**.

Монітори Samsung 931BW та Samsung 961BF роблять неймовірну реальність доступною кожному завдяки екстремальній швидкості реакції матриці, що дорівнює 2 мс. Глянцеве покриття стильного 961BF та мультимедійного 931BW надає зображенню більшої чіткості та точності, а роботі та відпочинку — додаткового комфорту. Монітори Samsung здатні задовольнити найвибагливіших!



SyncMaster 931BW



SyncMaster 961BF



